TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE

CD-ACTION

Nr 9/98 (9)
Październik
1998

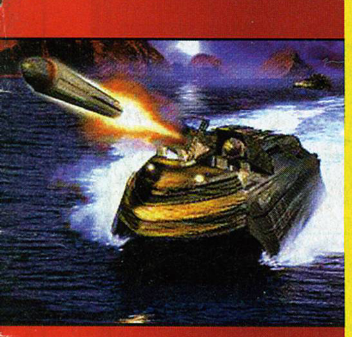
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena 2.99 zł

CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR



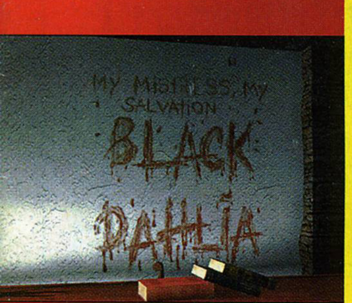
M.A.X. 2

poradnik do misji i nie tylko



Hopkins FBI

kompletna solucja



Black Dahlia

część trzecia i ostatnia



Unreal

tipsy do map



X-Files

solucja

ISSN 1429-964X 10
9 771429 964808
Silver Shark

Action PLUS

e-mail: plus@frodosilvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 9
Październik '98

Redakcja

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Zespół Redakcyjny

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: plus@frodosilvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik Biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 857583

SPIS TREŚCI

Zatwierdził Redaktor Naczelny

X-Files: The Game



PC **Fox Interactive/Electronic Arts**

"Dlaczego? Dlaczego przytrafiło się to właśnie mnie? Zawsze miałem nadzieję, że takie sprawy mnie nigdy nie będą dotyczyć. Przecież to miało być banalne zadanie - odnalezienie pary zaginionych agentów! A teraz Ludzie-W-Czerni chcą mnie zabić... Mam nadzieję, że tekst opisujący całą moją niewiarygodną historię otworzy oczy innym ludziom. Oni cały czas szukają... Nawet nie mam szans, by się ukryć. Słyszę kroki po schodach... Dobry Boże! To ONI!".

Dokument zatytułowany "Oni są wszędzie":

"DZIEŃ PIERWSZY:

Ten dzień zapowiadał się jak każdy inny w mojej pracy. Wszedłem do budynku i podszedłem do agenta Marka Cooka. Spytałem go co nowego. Agent Mark zawiadomił mnie, że przyjechała jakaś szycha z Waszyngtonu, po czym odszedł do swojego pokoju. Ja też poszedłem do pokoju - swojego: prosto, a następnie w lewo. Usiadłem przy biurku. Niestety, nie zdążyłem się zrelaksować, gdyż zadzwonił telefon - dyrektor Shanks chciał mnie niezwłocznie zobaczyć. Podniosłem akta przydzielonej mi sprawy i uważnie je przeczytałem. Nie mogłem wiedzieć, jak skończy się ta historia. Gdybym wiedział!... Z szuflady wyjąłem swoją odznakę FBI, kajdanki i broń. Poszedłem prosto (2 razy), skręciłem w prawo, następnie prosto, w lewo i znów prosto. Stanąłem przed Meeting Room. Obróciłem się w lewo i otworzyłem szafkę przeznaczoną dla agentów. Wyciągnąłem z niej lornetkę, wytrych, latarkę, gogle pozwalające widzieć w ciemności i teczkę do kolekcjonowania poszlak. Zamknąłem szafkę. Poszedłem w prawo do biura Shanksa. Tam czekali na mnie dyrektor Skinner i Shanks. Najpierw zagadnąłem Skinnera. Wypytałem go o wszystko, między innymi o bieżącą sprawę agentów specjalnych Mouldera i Scully. Dowiedziałem się, że ostatnio znaleźć ich można było w Comity Inn, w pobliżu Everett, w stanie Washington. Zwróciłem się do dyrektora Shanksa z prośbą o wyjaśnienie zadania. Kazał mi się wpisać w APB (All Points Bulletin) i przydzielił mnie agentowi Cookowi. Wyszedłem na korytarz. Tam spotkałem Cooka. Porozmawiałem z nim o współpracy. Zaprosił mnie do swojego biura. Już w biurze zapytałem agenta, nad czym obecnie pracuje. Podałem mu dokumenty dotyczące sprawy. Po chwili wróciłem do swojego biura. Obejrzałem biuletyn, po czym rozsiadłem się na krześle. Włączyłem komputer. Niestety, nie dane było mi grać. Jako imię wpisałem CRAIG WILLMORE, jako hasło: SHILOH (informacja widoczna na tablicy korkowej). Wszedłem w APB, wysłałem list gończy za agentami Mulderem i Scully. Gdy komputer wykonał zleconą mu pracę, wyszedłem na korytarz, gdzie spotkałem Skinnera. Zaproponował rozpoczęcie sprawy od wizyty w Comity Inn (które "dodało się" do moich "akt podróży"). W swoim inventory przejrzałem aktualnie interesujące mnie: Everett, później Comity Inn. Postanowiłem udać się w to miejsce...



Znajdowałem się w Everett Comity Inn, jego głównym pomieszczeniu. Przede mną stała recepcjonistka. Przed oczami machnąłem jej swoją odznaką, wypytałem ją o przybycie agentów do hotelu i poprosiłem o udostępnienie ich pokojów. Pozwoliła mi je przeszukać. Wszedłem do pokoju agenta Mouldera. Niemal natychmiast rzuciła mi się w oczy gazeta - The Magic Bullet leżąca na stole. Przeczytałem ją i wziąłem. Sprawdziłem nieporządek w popielniczce - łupki od słonecznika, o tym zwyczaju agenta słyszałem już dawno temu. Spojrzałem na łóżko, na otwartą aktówkę. Leżał tam raport podpisany przez agenta Muldera - dokładnie się z nim zapoznałem. Poszedłem prosto w kierunku drzwi frontowych, przy nich skręciłem w lewo. Podniosłem z szafki nocnej książkę "From Outer Space" Jose Chunga i uruchomiłem telewizor. Na telewizorze stała butelka wódki. Wpatrując się w nią i zastanawiając, czy niczego nie pominąłem, postanowiłem przejść do sąsiedniego pokoju - zajmowanego przez agentkę Scully.

Na stoliku obok łóżka leżała Biblia, przejrzałem ją. Obok był otwarty Laptop, zamknąłem go i podniosłem. Odwróciłem się do Skinnera i zapytałem, co o tym wszystkim myśli. Zaproponowałem sprawdzenie rozmów na laptopie. Dyrektor skwapliwie się zgodził. Wróciliśmy do recepcji... Porozmawiałem z panią portier. Sprawdziła nagrane rozmowy agentów Mouldera i Skully i pozwoliła je przepisać. Przepisałem dwa numery: 202-555-0149 - Washington i 206-555-0182 - Seattle. Zatelefonowałem w oba miejsca. Dziwne... Ten z Seattle nie odpowiadał.

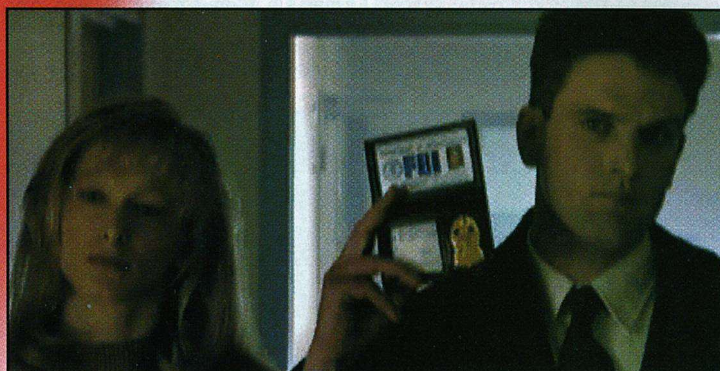


Udałem się do biura FBI w Seattle. Aby tego dokonać, użyłem PDA. Już w biurze Skinner zapowiedział, że zamierza przejrzeć swoje notatki. Poszedłem do swojego pokoju i ustawiłem laptop Scully na stole. Usiadłem na krześle, podniosłem i przeczytałem list od byłej żony (opcja "indifferent" w menu gry). Uruchomiłem komputer hasłem SHILOH. Nacisnąłem na ING i uruchomiłem przeszukiwanie numeru telefonu 206-555-0192 w Seattle. Adres magazynu znajdującego się w dokach został wpisany do mojego PDA. Wyłączyłem komputer. Udałem się obejrzeć magazyn w dokach... Podszedłem do Skinera, by spojrzeć na zamek w drzwiach magazynu. Użyłem uniwersalnego wytrycha i drzwi się otworzyły. Wszedłem w mroczne wnętrze: prosto, w prawo, prosto, wreszcie w lewo. Spojrzałem w dół. Była tam kałuża krwi. Wyciągnąłem moją torbę do zbierania poszlak i pobrałem próbki krwi. Powiadomiłem Skinnera o znalezisku. Podniosłem głowę i spojrzałem w prawo. W słup wbity był nabój. Wrzuciłem go do mojej torby z dowodami. Poszedłem w prawo, prosto, prawo i ponownie spojrzałem na podłogę. Podniosłem niedopałek cygara i wrzuciłem go do torebki. Poszedłem w prawo, dwa razy prosto, w prawo, prosto, w lewo, trzy razy prosto i wszedłem do biura magazynu. Wyjąłem i włączyłem latarkę i udałem się schodami na piętro. Podszedłem do pudła z narzędziami, w nim zauważyłem łom. Wyjąłem go. Poszedłem w prawo, dwa razy prosto, w dół i dwa razy prosto. Zobaczyłem Skinera, który stwierdził: "This phone is DOA". Poszedłem cztery razy prosto, w prawo, dwa razy prosto. Użyłem łomu, by otworzyć jedną ze skrzyń. Zobaczyłem jakiś czarny proszek, który niezwłocznie dodałem do dowodów rzeczowych. Wróciłem do Skinnera. Spytałem, co sądzi o krwi, proszku i niedopałku. Uważnie obserwowałem jego reakcję. Poszedłem prostą drogą (siedem razy), skręciłem w prawo, prosto, w lewo, podszedłem do drzwi i nimi opuściłem magazyn. Następnie udałem się w lewo, prosto, w prawo, prosto, dwa razy w prawo, prosto, w lewo. Zaczepiłem człowieka myjącego łódź. Przedstawił się jako James Wong. Pokazałem mu odznakę i przepytałem go. Wróciłem do głównej bramy magazynu i spotkałem Skinnera przy samochodzie. Zwróciłem mu uwagę na ludzi, którzy nas śledzili. By nie ryzykować żadnych zatargów, zrobiłem zdjęcie odjeżdżającego sedana.

Wróciłem do Crime Lab w Seattle. Porozmawiałem z Johnem Amis. Oddałem wszystkie dowody przestępstwa do analizy, po czym wróciłem do biura w Seattle. Poszedłem w prawo, porozmawiać ze Skinnerem. Przełożony wziął próbkę krwi, by ją oddać do analizy w FBI's Science Crime Lab w DC. Poprosił mnie, bym zachował nadzór nad magazynem. Opuściłem pokój spotkań i poszedłem do swojego biura. Usiadłem na krześle i czekałem. Po chwili do pokoju wszedł agent Cook. Zaofero-



wał, by zadzwonić do Computer Crime Division i sprawdzić laptop agentki Scully. Zgodziłem się. Wrzucił laptop do szafki z dowodami. Gdy tylko agent opuścił moje biuro, postanowiłem poszukać w komputerze wiadomości o Wongu. Włączyłem komputer. Pod szukanym katalogiem wpisałem nazwisko WONG, w bazie danych zaznaczyłem "Criminal". Włączyłem poszukiwanie. Po udanej operacji zgrałem zdjęcie samochodu do komputera. Zobaczyłem numer licencyjny sedana. Zapisałem ten numer. Włączyłem poszukiwanie. W katalogu szukania wpisałem numer rejestracyjny (240EAK) i zaznaczyłem "Vehicle License Number". Zaznaczyłem, że komputer ma szukać wiadomości również w "Government/Military". Włączyłem poszukiwania. Niestety, informacje okazały się zastrzeżone. Wyszedłem z biura i jeszcze raz udałem się do magazynu w dokach. Na miejscu zobaczyłem nadjeżdżający samochód. Wysiadł z niego jakiś mężczyzna. Poczekałem ukryty, aż mężczyzna wejdzie do magazynu. Wydało mi się to bardzo podejrzane. Kryjąc się w cieniu, podszedłem do tylnich drzwi samochodu. Szedłem prosto, w prawo, dwa razy prosto, w lewo, prosto, w lewo. Drzwi otworzyłem wytrychem. Poszedłem w prawo, prosto, w lewo i dwa razy prosto. Użyłem lornetki, by podpatrzeć podejrzaną działalność. Podszedłem znowu do kałuży krwi i spojrzałem na nią. Po chwili otworzyłem przegrodę. Wróciłem do moich apartamentów w Seattle. Otworzyłem drzwi. Poszedłem prosto, włączyłem telewizor. Poszedłem dwa razy w lewo i spojrzałem na śmieci znajdujące się na sofie. Postanowiłem się trochę rozerwać: pod plakatem Kronos Quartet był niezły sprzęt. Posłuchałem kilku utworów. Gdy znudziło już mi się to, poszedłem do sypialni. Spojrzałem na kraty w szafce. Przejrzałem żurnal z nocnej szafki, po czym - zmęczony ciężkim dniem - zasnąłem.





DZIEŃ DRUGI:

Gdy tylko się obudziłem, odczułem potrzebę pójścia do łazienki i odświeżenia się. Później pojechałem do biura. Przywróciłem do życia nieprzytomnego Cooka, następnie spojrzałem do szafki z dowodami rzeczowymi. Niestety: laptop agentki Scully zniknął! Ktoś musiał go sobie "pożyczyć". Ktoś z pracujących w tym budynku. Z zadumy wyrwał mnie dzwonek telefonu. Poszedłem do swojego biura, by go odebrać. Dzwonił agent Pendrell z laboratorium. Stwierdził, że odnaleziona krew należy do agentki Scully. Wtedy - nieszczęścia chodzą parami - przybył Cook i oznajmił, że zamordowano Wonga. Chciałem być na bieżąco, więc porozmawiałem z agentem na temat zamordowanego, po czym pojechałem do magazynów.

Przywitał mnie oficer Mendoza. Pokazałem swoją odznakę - zostałem dopuszczony do miejsca przestępstwa. Porozmawiałem z lekarzem i fotografem. Poszedłem prosto i w lewo, by porozmawiać z detektywem Mary Astadourian z policji. Wpadła mi w oko. Szczerze i uczciwie opowiedziałem jej o całej sprawie. Niestety, wiedziała niewiele, więc nie mogła mi pomóc. Udałem się na łódź. Gdy wszedłem na jej pokład, znów postanowiłem porozmawiać z detektywem Astadourian. Poszedłem prosto, otworzyłem drzwi do kabiny i wszystko dokładnie obejrzałem. W szczególny sposób zainteresował mnie notes leżący na dole. Spojrzałem na lewo. Przeszukałem płaszcz, później poszedłem dwa razy w prawo i otworzyłem szafkę. Leżały tam narkotyki. Wyszedłem z kabiny. Znów porozmawiałem z detektywem Astadourian. Zapytałem ją o płaszcz i narkotyki Wonga. Inspektor wyciągnął ciało, zarządca przystani przyniósł kawę i wszyscy zrobiliśmy sobie krótką przerwę. Podszedłem do zarządcy przystani i spytałem go o przeszłość Wonga. Skierował mnie do Tarakanu, tam się też udałem...

Spojrzałem w górę. W jednym miejscu wszystko było zniszczone, jak gdyby spalone. Poszedłem w lewo, prosto, w prawo. Z dołu ładowni poszedłem prosto, w prawo, prosto i spojrzałem na siekierkę. Spojrzałem także na znak DILARANG MASUK KECUALI CREW stojący przed wejściem. Po krótkim spacerze - prosto, w prawo, prosto - wszedłem do środka. Znajdowałem się w pobliżu schodów. Poszedłem dwa razy prosto, w prawo, znów prosto, po czym spojrzałem w dół, na skrzynie. Znajdowało się tam wcześniej mi nie znane logo czarnego orła. Obróciłem się w lewo i ruszyłem w stronę pudełka (trzy razy prosto). W środku znalazłem kulę - podniosłem ją. Wróciłem do punktu wyjścia - w lewo, trzy razy prosto, w prawo, prosto, w lewo, dwa razy prosto, do góry, prosto, w lewo, prosto. Stamtąd poszedłem w prawo, prosto, w lewo. Na budynku ujrzałem kolejny znak. Otworzyłem drzwi i czym prędzej wszedłem do środka. Wszedłem po schodach na wyższe piętro, po czym poszedłem dwa razy prosto. Wszystko po to, by zwiedzić pierwszą kajutę po prawej. Na stole leżała rosyjska broszura kapitana. Podniosłem ją i szybko przeanalizowałem. Udałem się do drugiej kabiny po lewej. Już w wejściu rzucił mi się w oczy otwarty sejf z listą płac. Podniosłem ją i udałem się do zewnętrznej strony drzwi. Otworzyłem je, skręciłem w lewo i poszedłem prosto, obok schodów. Dalej: w lewo, prosto, w lewo, do spalonej części pokładu. Spojrzałem na białe postacie zawieszone na linach. To podsunęło mi pewien pomysł... Schodami udałem się do góry, dwa razy prosto, w lewo i otworzyłem drzwi. Szybko odnalazłem detektyw Astadourian, lecz nie zamierzałem na razie z nią rozmawiać. Spojrzałem na świeże druki w pobliżu niej. Postanowiłem zadzwonić do Johna Amisa. Wyciągnąłem telefon, wybrałem numer Amisa, po czym nacisnąłem zielony przycisk i poprosiłem Amisa o przeniesienie druków. Odwróciłem się w stronę pani Astadourian i zapytałem ją o listę płac, o kulę i o "białe cienie". Nie zrozumiała mnie, więc zeszliśmy po schodach i pokazałem jej cienie. Przypominały zaginionego na moście w Hiroszimie. Wróciliśmy do góry. Znów zagadnąłem panią detektyw. Do rozmowy dołączył się wchodzący właśnie oficer Mendoza. Miał informacje od koronera. Udałem się do biura tego ostatniego. Wszedłem do sali, w której dokonywano autopsji. Spojrzałem na narzędzia, na prawo od koronera. Ujrzałem ślimaka w pobliżu narzędzów. Zapytałem, czy mogę go wziąć do analizy, po czym dokładnie wypytałem koronera. Dowiedziałem się kilku ciekawych rzeczy o zgonie Wonga. Zapytałem o narkotyki i Tarakan. Dowiedziałem się, że w sprawę wmieszanych było dwóch agentów FBI. Nie musiałem zastanawiać się, kto taki. Poszedłem do Astadourian. Zgodziłem się w kilku punktach z jej teorią o przemycie. Ta sprawa łączyła nas. Pojechałem do laboratorium. Zobaczywszy Amisa - właśnie czytał jakiś komiks - dokładnie go wypytałem, po czym dałem mu wszystkie dowody: kulę, żurnal kapitana, listę płac i nabój. Pojechałem do swoich apartamentów. Podszedłem - prosto, w lewo, prosto - do biurka, przy którym pracuję. Włączyłem sekretarkę, by wysłuchać nagranych rozmów. Zalogowałem komputer i włączyłem elektroniczną pocztę. Miałem wiadomość od Amisa, był to plik. Kliknąłem na nim - TARAKAN.DAT - i przegrałem go sobie. W wyszukiwarce wpisałem FBI i kazałem szukać. Jednym z tych złych był agent Cook! Wyłączyłem komputer. Usłyszałem pukanie do drzwi. Któż to mógł być inny? Oskarżyłem go. Nawet nie chciał mnie słuchać, lecz miałem zbyt wiele na niego haków. Wystarczyło, że wspomniałem o odciskach palców. Załamał się. Obiecałem zapomnieć o tej wpadce. Pojechałem do magazynów. Tam stała jakaś ciężarówka. Z ukrycia obserwowałem ruchy przy niej. Gdy wokół niej zrobiło się pusto, bardzo szybko i bardzo ostrożnie podszedłem do niej i wlazłem do kabiny. Spojrzałem w prawo, na przegródkę. Otworzyłem ją i przepisałem adres, który zobaczyłem na niej: RR#1121, 82434. Usłyszałem kroki. Szybko ewakuowałem się z ciężarówki od strony pasażera. Wróciłem do mojego pokoju i poszedłem spać...



DZIEŃ TRZECI:

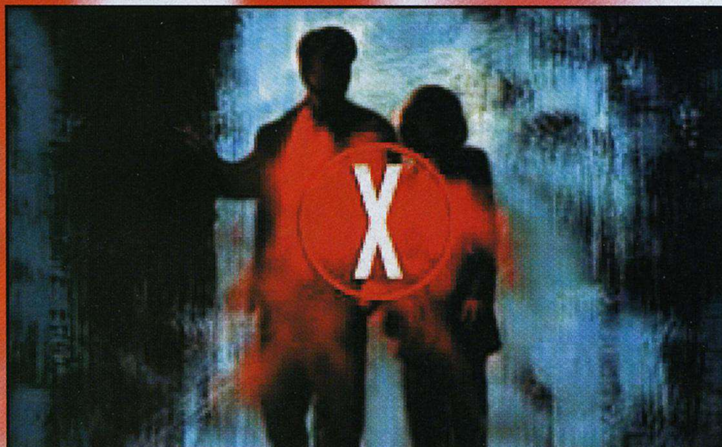
Wpadła do mnie detektyw Astadourian z wiadomościami. Porozmawiałem z nią; zaproponowałem odtworzenie przyniesionej przez nią kasety wideo. Po obejrzeniu Astadourian zapytała o moją opinię, po czym powiedziała mi co nieco o Wongu i pokazała jego akta. Obejrzałem te pięć kartek - Wong figurował na pierwszej stronie. Spytałem detektyw Astadourian o topielca, Tarakan i Muldera. Wciąż była przekonana co do słuszności swojej teorii. Poszedłem do mojego miejsca pracy (w domu) i odebrałem Fax. (Uwaga: jeżeli posiadasz FBI-owską translację tekstu, odbierz fax, po czym daj detektyw Astadourian listę płac). Podałem jej analizę kuli. Miała trochę racji: rosyjscy robotnicy doglądali ładunku plutonu. Ta sprawa była bardziej skomplikowana niż początkowo sądziłem. Myśląc o tym, umyłem się i pojechałem do koronera. Oznaczył on ciało zabitego napisem: promieniowanie hiroszimopodobne. Podszedłem do koronera i wypytałem go. Zapisałem komentarz o termicznym promieniowaniu. Pojechałem do Charno. Od głównej bramy poszedłem prosto i otworzyłem drzwi do biura. W biurze spojrzałem w prawo i w dół. Był tam dziennik okrętowy. Podniosłem dziennik... I zostałem zaatakowany przez mężczyznę z dziwnymi oczami. Szybko rozejrzałem się. Na lewo od bomby była łopata. Spojrzałem w stronę lodówki. Na ziemi była krata. Wyłamałem ją łopatą i ewakuowałem się. Zdążyłem! Uspokajając się, zacząłem flirtować z panią detektyw.

W międzyczasie spytałem ją o bombę. Uważała, że bomba była podłożona, by kogoś zabić. Kogo? Pojechałem do swoich apartamentów. Włączyłem komputer. W przeszukiwarce - Media wrzuciłem takie hasła jak: Tarakan, Georgia, Russia, Plutonium, Smuggling, UFO, Wong. Poczytałem sobie na noc. Wyłączyłem komputer i poszedłem do sypialni. Rzuciłem okiem na broszurkę i poszedłem spać.

DZIEŃ CZWARTY:

Pojechałem do biura FBI. Poszedłem w prawo, prosto do pokoju spotkań. Spotkałem agenta Cooka, który właśnie gdzieś się wybierał. Powiedział mi o gruzińskim przemytniku Yvgeny Smolnikoffie, który coś kombinował w magazynach. Wypytałem o wszystko Cooka, po czym udałem się do magazynów Smolnikoffa. Tknięty złymi przeczuciami wyciągnąłem broń z kieszeni. W pewnym momencie usłyszałem ostrzeżenie Cooka i tylko dzięki niemu uniknąłem kuli. Nagle z prawej strony pojawiło się trzech gości nieskorych do rozmów. Zaczęła się strzelanina. Unikałem, strzelałem. Kiedy padł ostatni z napastników, pobiegłem do schodów, po czym na piętro. Kawałek do przodu, po czym szybko odwróciłem się (dwa razy w prawo) i strzeliłem w kolesia. Obróciłem się znowu. Jeden był za drzwiami. Strzeliłem. Dwa ciała upadły na ziemię. Znów się obróciłem i podbiegłem w przód, dwa razy w prawo, góra, przód. Znalazłem się na drugim piętrze. Poszedłem do przodu dwa razy, w lewo, dół, prosto do nory Smolnikoffa. Nie zastrzeliłem go, sam nie wiem dlaczego. Cook wszedł za mną i powiedział, bym ubezpieczał miejsce i napomknął o upuszczonym pistolecie pod schodami. Wszedłem na trzecie piętro, zszedłem na drugie, później na pierwsze piętro. Zobaczyłem otwarte drzwi frontowe. Obróciłem się w prawo, poszedłem prosto, w prawo, prosto i spojrzałem na listę widniejącą na stole - przywłaszczyłem ją sobie. Obróciłem się w prawo i spojrzałem na emblemat czarnego orła na otwartej skrzyni. Był identyczny z tym, który widziałem w Tarakan. Poszedłem prosto. Zatrzymałem się tuż przy porzuconym pistolecie, podniosłem go. Wróciłem do Cooka i Smolnikoffa. Wypytałem Smolnikoffa dosłownie o wszystko. Zanotowałem jego reakcję, gdy pytałem o magazyny. Później, gdy zapytałem go o broń, którą posiada i w jaki sposób jej używa, Cook zaproponował balistyczny test. Pojechałem do laboratorium. Dałem Amisowi broń, by przeprowadził test. Wróciłem do warsztatów Smolnikoffa. Poszedłem do jego kryjówki. Jeszcze raz pogadałem ze Smolnikoffem i jeszcze raz zaprzeczył wszystkiemu. Zadzwonił telefon. Porozmawiałem z Amisem. Pojechałem do swojego pokoju. Podszedłem do biurka, włączyłem komputer i wkliknąłem się w e-maila. Była wiadomość od Otto Dee. Otworzyłem plik JOHNDOE.DAT, by zgrać odciski palców kierowcy ciężarówki. Kliknąłem na Government/Military i dałem przeszukiwanie. Oczywiście, wiadomości okazały się zabezpieczone. Wyszedłem z komputera. Odebrałem sekretarkę. Ktoś pukał. Za drzwiami stała zła jak osa detektyw Astadourian - zła, bo nie powiedziałem jej o akcji w magazynie. Próbowałem ją uspokoić. I udało się to... Niedługo później zostałem poproszony, bym odwiedził Sand Point Hangar 4. Postanowiłem to zrobić... Następnego dnia. Gdy detektyw wyszła, ja poszedłem do sypialni i uruchomiłem PDA. Przejrzałem wiadomości, po czym poszedłem spać.





DZIEŃ PIĄTY:

Z samego rana pojechałem do Hangaru 4. Skręciłem trzy razy w prawo, by zobaczyć drzwi. Wszedłem w prawe. Stał tam X. Od razu dałem mu słowo honoru, że go nigdy nie widziałem. X opowiedział mi o szpitalu w Gold Bar, po czym podarował mi dziwnie wyglądający sztylet potrzebny do zabicia obcego. Gdy X odszedł, pojawiła się Astadourian. Pojechałem wraz z nią do szpitala. Powiedziałem doktorowi McIntyre, że szukam Dany Scully. Doktor była niedowiarkiem - musiałem pokazać odznakę. Zapytała o przełożonego Scully, więc wymieniłem nazwisko Skinnera. Wypytałem panią doktor, po czym udałem się za nią. Na wstępie powiedziałem agentce, że przysłał mnie Skinner i że nazywam się Willmore. Zdziwiła się. By udowodnić jej działanie w dobrych intencjach, pokazałem jej sztylet. Rozmowa zaczęła się rozwijać, więc pokazałem jej fotkę Smolnikoffa. Wypytałem ją o wszystko, po czym udałem się do Rural Route 1121. Poszedłem dziewięć razy prosto, przy słupie spojrzałem w górę i wdrapałem się na niego. Na samej górze zacząłem kontemplować widok, rozglądając się na lewo i prawo. Użyłem lornetki, zobaczyłem dach osmolonego wagonu. Zszedłem. Na dole czekała na mnie agent Astadourian. Zapytałem ją, co o tym sądzi. Poszedłem w prawo, prosto, w prawo, dwa razy prosto i wdrapałem się na wagon Tą drogą doszedłem do spalonego wagonu oznaczonego numerem 82434. Wszedłem, poszedłem dwa razy w prawo, dwa razy prosto. Zobaczyłem bezdomnego. Wypytałem go. Miał dla mnie zagadkę: co znalazł w garażu? Odpowiedziałem: Photographs, Moving pictures, Videotape. Zgodził się odsprzedać znalezioną kasetę za kilka zielonych. Pojechałem do biura. Włożyłem kasetę do VCR, obok komputera. Za radą Cooka zatrzymałem klatkę, na której widoczny był profesor. Zrobiłem kopię klatki i uzyskany portret obejrzałem w przeszukiwarce, zestawiwszy go z działem Government/Military. Człowiekiem okazał się Jonatham Rauch, chirurg wojskowy. Wyszedłem z komputera. Połączyłem się z Samotnymi Strzelcami. Porozmawiałem z nimi o całej sprawie. Po zakończeniu rozmowy użyłem PDA, by otworzyć e-mail z B/9 Force 10. Zgrałem położenie GPS Alaska. Pojechałem do domu Raucha na Alasce.

W odległym samochodzie ktoś siedział. Wszedłem na ganek. Poszedłem w lewo, prosto, w prawo, do drzwi. Obróciłem się w prawo, poszedłem prosto, w lewo, prosto, w lewo, do góry, na strych. Zobaczyłem martwego Raucha. Zwróciłem na siebie uwagę sztylet zwisający na linie. Podbiegłem do korda, wiszącego koło biurka i nim przeciąłem linę. Poszedłem opuszczonymi schodami na górę. Tam znalazłem agenta Muldera! Rozwiązałem go i wypytałem go o jego przejścia. Naraz odezwała się moja komórka - dzwoniła agentka Scully. Kiedy Mulder z nią rozmawiał, na zewnątrz pojawiło się dwóch agentów NSA. Poszedłem w prawo, w dół, prosto, w prawo, prosto, w prawo, prosto, w prawo, prosto. Zaczęła się strzelanina. Na moje szczęście, zwyciężyłem (o ile zadawanie śmierci można nazwać zwyciężaniem...). Podszedłem do czołowego rogu werandy, w pobliże samochodów. Agenci powiadomili mnie, że moje śledztwo zakończyło się pozytywnie. Teraz mieli udać się do jakiejś bazy, postanowiłem pojechać z nimi.

Byłem w jakimś pokoju w tej dziwnej bazie... Wyciągnąłem swoją broń. Poszedłem do następnego pokoju, by znów spotkać Scully. Poszedłem do Central Control Room, gdzie w oczy rzucały się rzędy ekranów. Kilka świeciło, kilka wydawało dziwne dźwięki, a kilka pokazywało mapę obszaru. Obróciłem się w lewo i poszedłem dwa razy do przodu, cały czas dotykając plecami prawej ściany. Zobaczyłem żołnierza - on mnie nie widział. Jeszcze raz sprawdziłem pistolet - naładowany. Poszedłem prosto i w prawo do Locker Room. W nim spotkałem Muldera. Jeszcze nie strzelałem, czekałem. Kiedy Mulder poprosił agentkę o pomoc, zawołałem "Scully, run!" i sam pobiegłem do pokoju. Obróciłem się w prawo i wygrzałem do żołnierza. Upadł na ziemię. Wróciłem do Locker Room. Leżało tutaj wiele ciał. Podszedłem do drzwi po prawej stronie na górze. Będąc odwrócony do ściany, skręciłem w lewo, prosto, w prawo i wszedłem do Supply Room. Tutaj były duże, czarne skrzynie. Scully powiedziała mi o zachowaniu Muldera. Był on opanowany przez Obcego! Wyszedłem z tego pomieszczenia i przebiegłem w lewo i dwa razy prosto, dalej w prawo, prosto, w lewo, cztery razy prosto, do pokoju kontrolnego. Małe oszklone pomieszczenie jest częścią główną tej sali. Poszedłem cztery razy prosto po lewej stronie małego pomieszczenia, po czym przeszedłem przez otwarte drzwi. W międzyczasie przeszedłem przez Medical Exam Lab (wiele metalowych stołów). Tam przywitał mnie opanowany przez obcego agent Cook. Wszystko było jasne: Obcy opuścił Muldera, by móc zawładnąć Cookiem. Szybko podniosłem narzędzie leżące na końcu stołu i wbiłem to w agenta. Upadł, wyjąc. To jednak nie był czas na łzy. Agentka Scully miała dobry plan. Spojrzałem na panel kontrolny po jej prawej i przyjrzałem się bliżej panelowi po mojej lewej. Wcisnąłem zieloną gałkę, by móc dostać się do Isolation Chamber. Poszedłem w lewo, prosto, by wyjść z tego pomieszczenia. Poszedłem w lewo, prosto, do najbliższych drzwi. Nacisnąłem czerwony przycisk z prawej strony. Drzwi się otworzyły. Poszedłem w prawo, prosto, w lewo, dwa razy prosto, w lewo, prosto, w lewo. Kolejne drzwi. Znów nacisnąłem czerwony przycisk i drzwi się otworzyły. Obróciłem się dwa razy w prawo i poszedłem siedem razy prosto, cały czas widząc Central Control Room po mojej prawej. Poszedłem w prawo, prosto i wszedłem do pomieszczenia ze zniszczonymi monitorami. Po wejściu do pomieszczenia, udałem się prosto, w lewo, by podejść do dużego przycisku "Life Support Systems: Entry". Nacisnąłem ten przycisk. Pokój, w którym przetrzymywany był pojazd obcych, otworzył się. Poszedłem w lewo, dwa razy prosto, do głównego korytarza. Stamtąd w lewo, prosto, w lewo, osiem razy prosto, mając Central Control Room cały czas po lewej, w lewo, prosto i byłem przed wcześniej zamkniętymi drzwiami. Scully zapytała, jaki kierunek wolę, wybrałem prawo. Wyciągnąłem broń. Poszedłem dwa razy prosto i strzeliłem do stojącego tam strażnika. Podniosłem klucz, poszedłem w lewo, cztery razy prosto do Isolation Chamber. Tam poszedłem dalej prosto, później dwa razy prosto i przycisnąłem czerwony przycisk. Drzwi się zamknęły. Szybko wyciągnąłem sztylet, który otrzymałem od X i podałem go Agentce Scu..."

W pokoju panowała ciemność. Jasne snopy światła, generowane przez latarki agentów przecinały atramentową przestrzeń. Mimo ograniczonej widoczności szybko odkryli i zidentyfikowali ciało leżące na ziemi. Był to ich współpartner, człowiek, dzięki któremu odkryli bazę na Alasce. Wyraźnie widoczne było, że zatrzymał go na zawsze celny strzał w tył głowy, w chwili, gdy chciał się ewakuować przez okno. Agent Mulder jeszcze raz spojrzał na migocący białawym kolorem monitor. - Spóźniliśmy się, Scully. Nigdy nie udowodnimy prawdy. Odwrócił wzrok od komputera, na ekranie którego widniał tylko jeden napis: #01 File Deleted.

FBI S.A. Paulov

Hopkins FBI

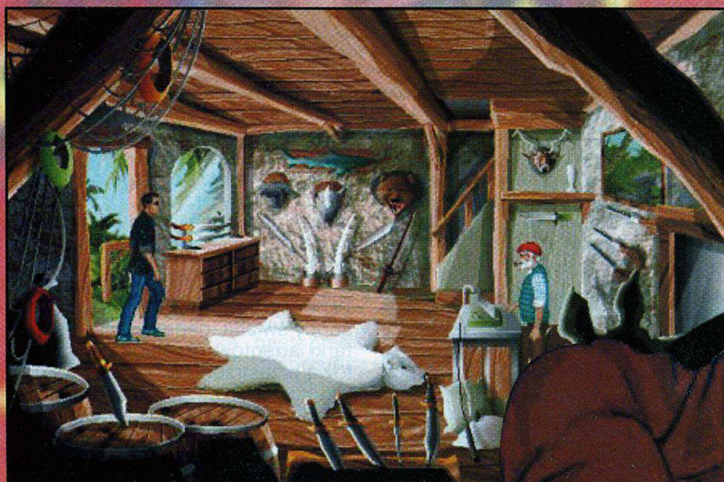
PC

MP Entertainment/CRYO

W mieszkaniu weź śrubokręt leżący na stoliku koło okna i kaburę z bronią wiszącą obok telewizora. Przeszukaj kanapę po lewej - znajdziesz kluczyki do samochodu. Zejdź na dół. Przy pomocy kluczyków otwórz drzwi do samochodu. Operatorka poinformuje cię o napadzie na bank (po lewej). Udaj się tam.

Na miejscu pokaż odznakę blondasowi stojącemu przy radiowozie. Wypytaj go o szczegóły i weź od niego megafon. Używając go zacznij negocjacje z terrorystami. Zgódź się na dostarczenie helikoptera oraz zaproponuj się w miejsce zakładników. Po ocknięciu się przeczytaj kartkę leżącą na płycie lądowiska. Windą zjedź na dół. Przeszukaj półki po lewej stronie ekranu. Znajdziesz tam cążki. Przesuń lewy kubeł na śmieci i przyjrzyj się znajdującemu się za nim pudełku. Otwórz je śrubokrętem. W środku znajdziesz bombę. Przy pomocy znalezionego przed chwilą narzędzia (tęgoszczypy) tnij kolejne druty: żółty (dla daltonistów - środkowy), zielony (lewy) i czerwony (prawy). To załatwi sprawę. Porozmawiaj z pielęgniarką, dziennikarką (pamiętaj, glina z pismakami powinien żyć w zgodzie) i blondasem, wyjdź z banku. Operatorka zawiadomi cię, że helikopter znaleziono na pustym placu (lewy dolny róg ekranu).

Na miejscu znajdziesz martwą pilotkę helikoptera, co potwierdza teorię, że zgłaszanie się na ochotnika nie popłaca. Dla terrorystów no mercy, no remorse, no regret! Przepytaj doktora, a następnie przesuń kartkę leżącą na środku ekranu. Pod spodem znajdziesz sznurówkę. Weź też butelkę stojącą koło helikoptera. Przeszukaj kosz na śmieci, znajdziesz kawałek mięsa. Jedź do laboratorium FBI (na lewo od siedziby FBI, ta zaś to budynek z parkingiem po prawej).



Facetowi o wyglądzie nietoperza daj do analizy znalezioną sznurówkę. Udaj się do siedziby FBI.

Przed budynkiem porozmawiaj z zakonspirowanym agentem Jacksonem (punkiem), w środku zaś z operatorką i dwoma facetami stojącymi koło jej biurka. Wejdź do swojego biura (drzwi po lewej stronie ekranu). Z górnej szuflady biurka wyjmij klucz, przy pomocy którego otwórz szafkę. Ze środka weź granat. Możesz uruchomić komputer (hasło brzmi HOPKINS) i poczytać akta dawnych spraw lub zagrać w Arkanoida (bo tak kiedyś się ta gierka nazywała). Wyjdź ze swojego biura i przejdź się do Samanthy (to twoja dziewczyna - drzwi do biura po prawej stronie). Wypytaj ją o zaginięcia naukowców i umów się na randkę. Czas na wizytę u przełożonego. Pojedź windą na górę. Szef pysk ma taki, jakby jego mamusia zaczytywała się w albumie z przestępcami. Po pogawędce zapytaj operatorkę o telefony. Dowiesz się, że nietoperz z laboratorium ma coś dla ciebie. Idź więc do swojego biura i zadzwoń do niego (56.25.15.36). Dowiesz się, że terroryści ukrywają się gdzieś w lesie (lewy dolny róg ekranu).

Dalejże w las! Z łódki weź linę. Zarzuć ją na wystający kawałek drewna po drugiej stronie rzeki. Kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, weź w łapę pistolet z Inventory. Idź w lewo i kiedy tylko pojawi się facet w czerni



(che, che), zrób mu parę dodatkowych otworów wentylacyjnych. Idź dalej w lewo. Po zastrzeleniu coś około siedmiu chłopa dojdziesz do ekranu, na którym nie będziesz mógł już dalej iść w tym kierunku, skieruj się więc do góry. Dotrzesz do chaty, z której zaciekle ostrzeliwują się przestępcy (tak na marginesie, czternastu chłopa - bo wracając z powrotem też ustrzelisz z siedmiu - plus jeszcze ci, co ostrzeliwują się ze środka, w takiej małej klitce - to rodzi pewne brzydkie podejrzenia). Jako wytrawny negocjator, wrzuć do środka granat i czekaj na rozwój wypadków. Ten zaś nie okaże się zbyt miły, gdyż z dwoma ranami postrzałowymi klatki piersiowej trawisz do instytucji potocznie zwanej Niebem.

Okazuje się, że nawet tu dotarła biurokracja. Ponieważ dyżurny aniołek nie może znaleźć twoich akt, musisz czekać. Z drugiej strony doczekanie się może zaowocować dalszą katastrofą,



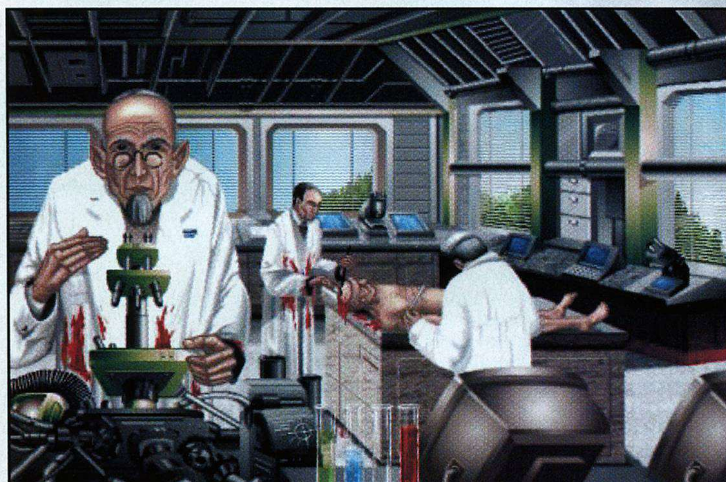


nie wspominając o niedokończonych sprawach na padole ziemskim, lepiej więc poszukać jakiejś drogi ewakuacyjnej. Dla pewności pogadaj z dyżurnym. W jego ocenie nie ulega wątpliwości, że jesteś martwy. Próba dogadania się z jegomościami siedzącymi przy stole nie przyniesie większych rezultatów (poza wnioskiem, że kiepsko tu z przechowywaniem danych), więc przejdź na prawo do baru. Z dystrybutora weź orzeszki, zabierz też strzałki z tarczy. Idź dalej w prawo. Interesujące rzeźby... Z półki po lewej weź sukienkę i perukę. Przebierz się w te rzeczy, a następnie wróć do recepcjonisty. Teraz udaj się przejściem w górę. Daj strażnikowi orzeszki, a następnie zaproponuj mu drinka. Kiedy cały w skowronkach popędzi do baru, otwórz drzwi, do których bronił dostępu, i właź do środka. Teraz wystarczy przestawić wajchę po prawej, stanąć na podeście teleportera i rzucić strzałką w guzik po prawej. Tym sposobem wylądujesz z powrotem na Ziemi (już widzę, jak ładnie wyglądałby taki akapit w jakimś kryminałku: Nasz nieustraszony agent, otrzepawszy marynarkę z kosmicznego pyłu po ucieczce z nieba, zadowolony z dobrze wykonanej roboty udał się na randkę ze



swoją dziewczyną). Podnieś banknot leżący przed chatą. Umilając sobie czas sporadycznym przenoszeniem do miejsca, z którego właśnie nawiałeś, złych facetów, wróć do samochodu. Jedź na randkę do Samanthy (jeden z małych domków w dół od laboratorium FBI).

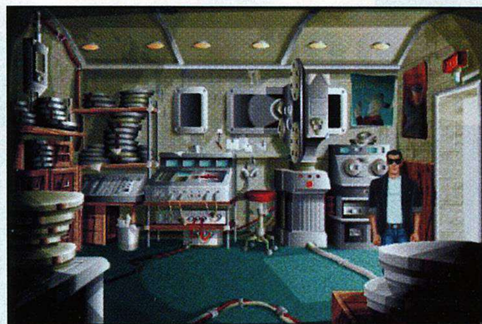
Na miejscu okaże się, że twoja dziewczyna się spóźnia. Można więc trochę pomyszkować. Z niebieskiej wazy weź gumę do żucia. Zjedz ją, a zostanie ci kawałek sreberka. Z dolnej szuflady pod wazą weź zapalniczkę. Przestrzel zamek w drzwiach po prawej przy pomocy gnata i otwórz je. Zajrzyj do skrzynki z bezpiecznikami na lewo od drzwi. Napraw przepalony bezpiecznik przy pomocy sreberka i wejdź do łazienki. Odsłoń zasłony i obejrzyj ciało. Następnie przeczytaj wypisaną w krwi wiadomość. Ktoś porwał ci dziewczynę. Weź miotełkę do kurzu leżącą koło kosza, lustro znad wanny, a z lewej dolnej szuflady tabletki nasenne. Jedź do swojego biura. Z biurka weź paczkę. W środku znajdziesz kasetę. Wracaj do domu Samanthy, włącz wideo i telewizor, a następnie obejrzyj kasetę. O w mordę!



Jedź na basen (prawy dolny róg). Psu daj znalezione wcześniej mięso, a kiedy sobie pójdzie, weź pilnowany przez niego kanister. Wrzuć do basenu lusterko i obejrzyj ciało na haku. Przeczytaj następną zagadkę. Udaj się do muzeum (budynek z zielonym dachem). Na miejscu przejdź na prawo, aż dojdziesz do statuy króla (ten przy kominku). Włóż szmatę do butelki, napełnij ją paliwem z kanistra, podpal szmatę zapalniczką i tak stworzony koktajl Mołotowa wrzuć do kominka. Obejrzyj ciało i przeczytaj kolejną zagadkę. Jedź do kina (budynek w dół od banku). Porozmawiaj ze strażnikiem, daj mu banknot. Trafnie ofiarowany szmal jest najlepszym przyjacielem człowieka! Wejdź po schodach do budki projekcyjnej (drzwi ze znakiem zakazu wjazdu). Wsadź wtyczkę do kontaktu (zaraz przy drzwiach), wciśnij guzik na projektorze i przestaw dźwignię po lewej. Zejdź na dół i wyjdź na salę. Obejrzyj ciało, przeczytaj zagadkę i jedź na strzelnicę (pod muzeum). Wejdź do boksu piątego, strzelaj do tarczy, następnie przysuń ją przy pomocy dźwigni. Zdejmij papier. Właśnie ustrzeliłeś światłość swego życia. Mówi się trudno, wypadki przy pracy się zdarzają. Zabierz kasetę oraz klucz. Wypytaj dyżurną policjantkę i jedź obejrzeć kasetę do domu byłej dziewczyny. Po seansie udaj się do biura Samanthy. Przy pomocy znalezionego klucza otwórz szafkę w biurku denatki. Znajdziesz tam kartkę z hasłem do jej komputera. Przejrzyj wszystkie akta dotyczące śledztwa, które prowadziła. Idź do szefa i przedstaw mu swoje domysły. Zarezerwuje ci lot na wyspę Kondora. Jedź na lotnisko (lewy górny róg) i porozmawiaj z pilotem.

Na plaży przesuń muszelkę i weź leżące pod nią monety. Przejdź w lewo. Porozmawiaj z turystami siedzącymi przy stoliku po lewej, wypytaj ich o fabrykę. Daj im znalezioną walutę, żeby zagrać z nimi w karty. Wygrasz 70$. Weź łopatę opartą o drewnianą belkę. Skocz do sklepu (drugi budynek od lewej) i za wygraną kup wędkę. Wróć na plażę i przy pomocy łopaty pokop trochę na plaży. W końcu wykopiesz robaka. Przejdź na molo (w dół od wejścia na plażę). Nałóż robaka na wędkę i złów rybę. Teraz udaj się przed bramę do fabryki (w lewo od miasteczka). Rzuć siedzącemu na beczce kotu rybę. Akcja zakończy się lądowaniem technika z fabryki w kałuży, co skłoni go do oddania swojego płaszcza do pralni. On sam zaś uda się do baru (pierwszy budynek od prawej). Leć za nim. Porozmawiaj z nim chwilę, po czym wrzuć mu do szklanki tabletki nasenne. Kiedy jajogłowy zapadnie w przymusową drzemkę, zabierz mu z kieszeni kwit do pralni (drugi budynek od prawej). Przy jego pomocy odbierz płaszcz, a następnie przeszukaj go. Znajdziesz odznakę, przy pomocy której bez trudu dostaniesz się na teren fabryki.





Porozmawiaj z sekretarką. Weź prawą windę i udaj się na pierwsze piętro. Zwiedź obydwa znajdujące się tam pokoje. W tym po prawej po przeszukaniu biurka znajdziesz pudełko zapałek, w drugim zaś obejrzyj papiery leżące na biurku, weź sczepiający je spinacz. Windą pojedź na czwarte piętro i wejdź do pokoju po lewej. Weź leżące koło rośliny gumowe rękawice. Zjedź na drugie piętro. Załóż rękawice, wyjmij wtyczkę od odkurzacza i wsadź spinacz do gniazdka, co wywoła spięcie. Teraz wejdź do pokoju i przy pomocy zapałek podłóż ogień w koszu na śmieci. Jedź windą na trzecie piętro i wejdź do pokoju strażnika. Szybko zabierz kartę magnetyczną ze stołu i wyjdź zanim wróci strażnik. Wsiądź do windy i wsadź nową zdobycz do szczeliny pod guzikami. W nowym pomieszczeniu wsadź kartę do terminalu po prawej i wejdź do nowo przybyłego środka transportu.

Łodzią podwodną płyń: w górę, w górę, w prawo, w górę, w górę, w lewo i w górę. Trafisz do tajnej bazy i zostaniesz z miejsca złapany. Po czułym odnowieniu znajomości z Berniem przeszukaj kosz w swojej celi. Znalezionym diamentem odbij promienie lasera. W drugiej celi otwórz trumnę i wejdź do niej. Wylądujesz w innym pomieszczeniu. Weź niebieską kolbę i pojemnik z gazem stojący niżej. Przeszukaj półki - znajdziesz strzykawkę. Obejrzyj pojemniki z ciałami, w jednym z nich znajdziesz zwłoki Samanthy. Naciśnij przycisk, aby przenieść ją do innego pokoju. Wyjdź z pomieszczenia.



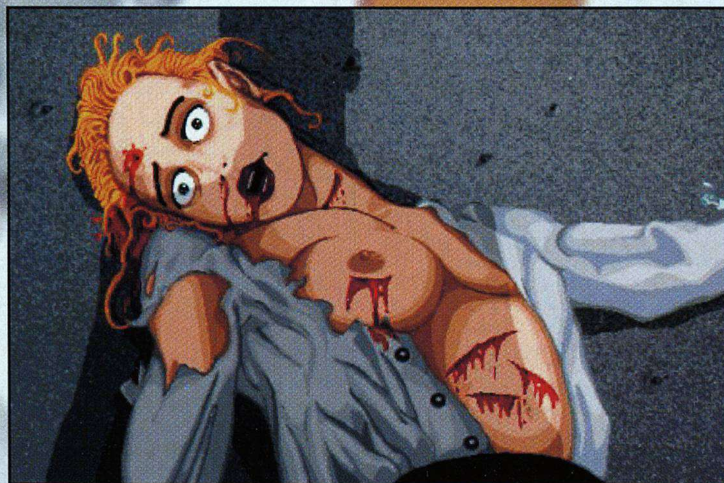
Niespodzianka! Pamięta ktoś Wolfensteina? A może inaczej - kto go NIE pamięta? W każdym razie zaraz sobie przypomnisz, bo właśnie w niego grasz. Ctrl strzelasz w złych facetów, a spacją otwierasz drzwi do pomieszczeń. Masz nieograniczoną amunicję, zaś zdrowie regenerujesz do 100%, kiedy tylko wejdziesz do jakiegoś pomieszczenia. Mapkę ogólną bazy zamieszczam obok.

Udaj się do pokoju z turbinami (sektor 2). Pchnij przyciski na obydwu panelach, aby zatrzymać turbiny. Wypij zawartość niebieskiej kolby, a następnie wstaw pojemnik z gazem w puste miejsce w środkowym cylindrze i włącz obydwie turbiny. Tym sposobem zaczniesz rozpylać truciznę po całej bazie. Idź do laboratorium (sektor 1A). Tam napełnij strzykawkę swoją krwią i wstaw ją do otworu w machinie. Tym samym stworzysz swojego klona, który jednakże nie wypił antidotum i od razu umrze zatruty gazem, trafiając do Nieba. Tamże pogadaj z facetem z nożem w klacie i poproś o pożyczenie majchra. Teraz idź do łazienek, spotkasz tam Samanthę. Porozmawiaj z nią i zaoferuj przeniesienie z powrotem na ziemski padół. Teraz wróć do Hopkinsa nr 1 i udaj się nim do pokoju wskrzeszeń (sektor 3). Naciśnij guzik przy prawym urządzeniu, a Samantha wróci do życia. Teraz zaprowadź Samanthę i Hopkinsa do kopuły (sektor 1B, każdą postać osobno, bo inaczej nie można), następnie każ dziewczynie nacisnąć jeden przycisk, a Hopkinsowi drugi. Otworzy się wejście do tunelu. Wróć na chwilę do klona i przetnij nożem kabel przy transporterze. Wróć do Hopkinsa na Ziemi i wskocz do tunelu.



Anakha (anakha@polbox.com)

P.S. Autor powyższego opisu chciałby wyrazić swoją osobistą opinię, że jest to jedna z bardziej zwariowanych gier, niestety w negatywnym znaczeniu tego słowa, w jaką grał od dłuższego czasu. Stanowi ona elementarny przykład, jak zrobioną w starym dobrym stylu ręcznie rysowaną przygodówkę można zepsuć fabułą pisaną na kolanie w miejscu gdzie i królowie chadzali piechotą.



Black Dahlia

PC

Take 2 Interactive

Pierwszą rzeczą jaką ujrzałem po przybyciu na miejsce, do tego na wpół zrujnowanego klasztoru, były zatrzaśnięte główne wrota do kaplicy. Z tego też powodu drogę do wnętrza musiałem torować sobie poprzez szczątki zbombardowanej ściany, wprost do pozostałości piwniczki na wino umieszczonej pod kompleksem...

Znalazłem się w starej, mrocznej piwnicy. Każdy krok wzbijał w powietrze pokłady kurzu. Bez swej latarki nie byłbym w ogóle w stanie zorientować się w jej układzie. Miejsce to leżało w ruinie, jednak zauważyłem że nie przeszkadzało to komuś używać go jako magazynu na jakieś zapasy wojskowe. Na podłodze ustawiono kilka skrzyń z insygniami Wehrmachtu, a poza nimi piwnicę wypełniały śmieci w stylu starych beczek na wino. Wreszcie w rogu pomieszczenia znalazłem wlot starej studni, nad którą, co nieco mnie zaskoczyło, wisiał hak... To jednak nie było najistotniejsze, gdyż na podeście, na który prowadziło kilka kamiennych schodków dawały się zauważyć wielkie drewniane drzwi, co do których przypuszczałem, że muszą stanowić tylne wejście do świątyni. Szybko, lecz ostrożnie pokonałem te kilka schodków, po czym, próbując otworzyć te tajemnicze drzwi, zdałem sobie sprawę, że zaryglowano je od wewnątrz. Spojrzenie przez zawarty w nich wizjer potwierdziło, że to właśnie świątynia jest po ich drugiej stronie, jednak ujawniło również i coś znacznie bardziej niepokojącego: jej wnętrze chronione było przez uzbrojonych strażników! Obejrzałem się i rozglądając się po piwnicy ze szczytu schodków zauważyłem, pomiędzy skrzyniami, w miejscu, którego nie mogłem dostrzec patrząc z poziomu klepiska, starą potężną aparaturę... Zbliżyłem się do niej i nie bez zdziwienia ujrzałem starodawny dźwig oparty na systemie wielokrążków, którego zadaniem (jak mniemałem) było opuszczanie i podnoszenie zauważonego przeze mnie wcześniej haka.



Mechanizm wyposażony był w dwie niewielkie dźwignie. Pociągając w górę prawą, oraz w dół lewą sprawiłem, że uwolniony hak "zjechał" do poziomu podłogi. Poświęciłem jednak jeszcze chwilę, próbując zrozumieć zasady działania mechanizmu i - ku swojemu przerażeniu... i uldze - spostrzegłem, że uwolniony hak jest zupełnie swobodny i gdybym, tak jak zamierzałem, chwycił go, próbując dostać się na dno studni, spadłbym na dół, co oznaczałoby pewną śmierć! Aby móc opuścić się bezpiecznie, musiałem zmienić położenie prawej dźwigni na krańcowe dolne, tak by zawarty w niej ząb "złapał" umieszczoną poniżej zębatkę - dzięki temu "skok" koła (i liny) był odpowiednio dozowany. A jednak nie wszystko poszło tak, jak przypuszczałem - machina była bardzo rozklekotana... Kiedy bowiem chwyciłem za linę... spadłem kilka metrów poniżej, zanim koło zębate nie zahaczyło hamującego zęba machiny... Niestety nagła utrata stabilności sprawiła, że gdy gorączkowo (i nieco irracjonalnie - to i tak niczego nie było w stanie zmienić) chwytałem linę, zwolniłem uchwyt na latarce, która szybko zniknęła w otchłani na dole. Przeklinając swojego pecha, wyjąłem i zapaliłem zapalniczkę benzynową (prezent od Detektywa Merylo) i w ten właśnie sposób, szarpany i kołysany ruchem liny, oświetlony jedynie niewielkim, chyboczącym się płomykiem zapalniczki - wśliznąłem się w ciemności...

Głęboko w szybie studni otworzyło się przejście w ścianie, prowadzące do tunelu wykutego w skałach głęboko pod powierzchnią ziemi. Tuż przy wejściu odnalazłem coś, co dobitnie świadczyło o regularnych odwiedzinach tego miejsca - w uchwytach przymocowanych do ścian tkwiły gotowe do użytku pochodnie. Zapaliłem jedną z nich i spróbowałem zorientować się w moim nowym, jakże nietypowym otoczeniu. Znalazłem się w labiryncie tajemniczych, mrocznych tuneli... A jako że dźwig nadal trwał w ustawieniu na "zjazd", nie było innej drogi jak tylko zanurzyć się w mrokach korytarzy i próbować szukać innego wyjścia... Nie znalazłszy lepszego rozwiązania, wszedłem w przestrzeń pierwszego korytarza. Dość szybko zrozumiałem też, czym one są: były to krypty, a nisze w ścianach, wydawałoby się niekończących się, tuneli wypełniały szczątki średniowiecznych rycerzy!

Podczas moich wędrówek po owym makabrycznym labiryncie odnalazłem pięć znaczących sal. Pierwszą, do której zawiodły mnie moje kroki była duża komora centralna. Do niej prowadziło wiele wejść, a w jednym z jej końców stał duży ceremonialny ołtarz otoczony czterema wielkimi kolumnami. Każda z nich zawierała cztery pierścienie, każdy ozdobiony szesnastoma runami, co łącznie dawało sześćdziesiąt cztery runy na filar. Układy runów na każdej z kolumn były właściwe tylko jej samej, nawet pomimo tego, że glify składające się na nie częstokroć się powtarzały. Bliższe oględziny dowiodły, że każdy z pierścieni można dowolnie obracać, tworząc dosłownie setki możliwych pionowych kombinacji... Oczywiście szybko stało się dla mnie jasne, że jak na razie nie mogą one w niczym mi pomóc. Przynajmniej do czasu, gdy dokonam eksploracji całych krypt...

Dźwig i studnia.

- Stojąc na schodkach w piwniczce na wino, spójrz na drzwi.
- Obróć się tak, by drzwi znalazły się za tobą.
- Rozglądaj się po skrzynkach dopóki nie usłyszysz 'What's that over here?'
- Przedostań się w pobliże dźwigu.
- Będąc przy dźwigu, przesuń lewą dźwignię, by zwolnić blokadę.
- Podnieś prawą dźwignię, by zwolnić zębatkę.
- Czekaj dopóki hak nie zatrzyma się.
- Przesuń prawą dźwignię na pozycję niżej, by zahaczyć koło zębate.
- Podejdź do studni i chwyć za hak.

Sala Herolda (The Herald's Room)

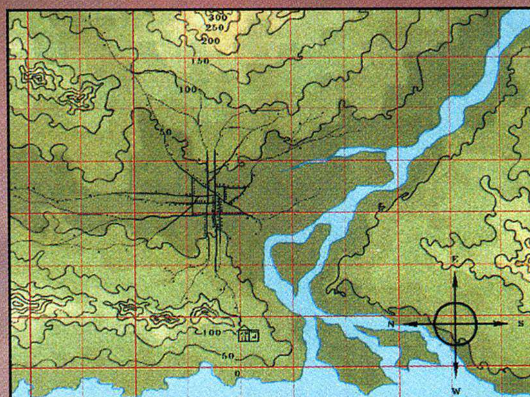
Sala była podobna do innych znalezionych w labiryncie korytarzy. Oświetlające ją pochodnie ukazywały w płomiennym majestacie podniszczone regalia pokoleń oficerów Rycerzy Trójcy (Knights of the Trynity). Na jednej ze ścian spostrzegłem herb rodu Herolda. Daleki przodek Louisa Fischterwalda - pierwszy Herold spoczywał w ozdobnym sarkofagu, wysuniętym i wywyższonym ponad wszystko w tej sali. Ponad skrzynią strop załamywał się tworząc uskok, przez co część jego powierzchni była zupełnie niewidoczna. Czoło sarkofagu zawierało wyraźny zamek, do którego pasował jedynie określony "klucz" - artefakt znaleziony w kryptach. Aby otworzyć ten zamek i podnieść pokrywę grobowca, musiałem jedynie przyłożyć ów klucz do zamka... Wewnętrzna strona wieka pokryta była warstwą polerowanego złota, w której - nagle - odbił się niewidoczny dotąd fragment stropu. Zobaczyłem układ czterech run wyrżniętych w kamieniu. Było oczywiste, że skopiowałem je do swego notatnika, jednak już przy składaniu modelu klejnotu z woreczka - zawahałem się. Po chwili jednak, obróciwszy ich obraz wpasowałem odpowiednie klocki...

Krypta Herolda

- Nieopodal krypty, w tunelu prowadzącym do niej znajduje się niewielki skarbczyk.
- W nim znaleźć można artefakt, ukryty w szkatule.
- Użyj "klucza" na zamku sarkofagu Herolda.
- Pamiętaj: zauważone runy są jedynie lustrzanym odbiciem prawdziwego ich układu.

Krypta Zbrojmistrza (The Sergeant's Crypt)

Ta sala była podobna do poprzedniej. Różnice stanowiły jedynie herb Sergeanta (Finsterlau) i... zauważalne ilości broni. Sarkofag pierwszego zbrojmistrza chroniony był przez dziwaczny przesuwany zamek - o jego inności w stosunku do tradycyjnych układanek przesądzało zróżnicowanie rozmiarów elementów. Drugą istotną innowacją, obok różnych kształtów "klocków", było to, że musiałem utworzyć z nich obrazek - zamiast tego powinienem był przesunąć dwie lub cztery belki, blokujące zamek z ich pozycji... Wewnątrz skrzyni grobowej spoczywały szczątki starożytno- średniowiecznego wojownika. Dłonie szkieletu wciąż skrzyżowane były na pochwie zardzewiałego miecza, na niej zaś widniały cztery kolejne runy, odpowiadające kształtem tym zawartym w moim mieszku...



Układanka Zbrojmistrza.

- Przesuwaj kamienne bloki, tak by utworzyć przestrzeń dla czterech blokujących zamek w rogach.

Krypta Kanclerza (The Scribe's Crypt)

Grobowiec skryby (Muhlhaven) różnił się od pozostałych niewielką kamienną "chrzcielnicą" zamocowaną na jednej ze ścian pomieszczenia, na prawo od wejścia. Również i zadanie, jakie mnie tu oczekiwało różniło się od poprzednich: w tym bowiem przypadku nie byłem zmuszony otwierać grobowca następnego z oficerów - ten był już otwarty. Zagadkę stanowiło jedynie gdzie znaleźć mogę kolejny układ runów... W skrzyni sarkofagu znalazłem strzaskaną tabliczkę. To właśnie ona - jak przypuszczałem - zawierała interesujący mnie wzór. Niestety to, że dwanaście kwadratów, na jakie ją podzielono, oraz fakt, że nie sposób było znaleźć jakichkolwiek śladów rytów na ich powierzchni dawało do myślenia... Rozwiązanie spłynęło wraz z szumem wody - strzaskaną tabliczkę należało umieścić w wodzie, w kamiennej "chrzcielnicy". Wówczas to umieszczona wewnątrz kamiennych płytek ruda pozwalała odczytać fragmenty glifów. Ułożona we właściwy sposób płytka ujawniła kolejne cztery runy, których poszukiwałem...

Układanka Zbrojmistrza.

- Weź kamienie z grobowca.
- Umieść je w fontannie w tej samej sali.
- Ułóż części tak, by uzyskać obraz 4 runów.
- Ułożenie staje się łatwiejsze, gdy najpierw złoży się dolny rząd opatrzony dodatkowymi wskazówkami, następnie środkowy i wreszcie górny.

Grobowiec Landulpha (Landulph's Tomb)

Krypta, w której pochowano Landulpha II była obszerną, mistyczną komorą. Aby móc dostać się do jej serca, musiałem przekroczyć niepewny most podtrzymywany przez jedną z niewiarygodnych kolumn z czarnego granitu, których podstawy niknęły w mrokach otchłani rozciągającej się pod stopami. Przekraczając most spostrzegłem, że kończy się widoczne z perspektywy, w jakiej się znalazłem! Zostałem zmuszony do przypomnienia sobie mojej drogi w górę stopni i pokonania schodków w układzie odwrotnym do poprzedniego...



on siedmioma kamiennymi stopniami prowadzącymi na platformę, na której umieszczono grobowiec. Powierzchnia każdego ze stopni była podzielona na trzy płytki; z przodu każdego z elementów, pod kamienną płytą widniały pary runów - jednej wyrytej normalnie i jednej odwróconej. Niestety nie zwróciłem na te symbole należytej uwagi - niepewne stanięcie na pierwszym ze stopni dało przerażający, nieoczekiwany efekt: strzałka z zatrutym grotem wystrzelona gdzieś z boku o włos minęła moją rękę i utkwiła w rękojeści pochodni, którą dzierżyłem przed sobą! Uświadomiwszy sobie, że nie był to jedynie przypadek, zwróciłem baczną uwagę na symbolikę wyrytych w stopniach glifów. Szybko zauważyłem, że pionowy symbol pod każdą płytą stanowi bądź runę 'r' - znak podróży, bądź 'x' - symbol bólu. Stopnie oznaczone 'r' były tymi, na których mogłem stąpać wspinając się po kamiennych schodach prowadzących do miejsca spoczynku mrocznego maga... Stojąc tuż przy sarkofagu stwierdziłem nie bez zdumienia, że część pokrywającej go marmurowej płyty została wyłamana i usunięta... Na moje szczęście jednak to co pozostało wystarczyło, by odtworzyć sekwencję kolejnych czterech runów. Ukontentowany z tego powodu odwróciłem się i... zamarłem. Spostrzegłem, że znaki wskazujące bezpieczne przejście nie są

Schody Landulpha

- Krocz jedynie po stopniach opatrzonych znakiem podobnym do 'r'.
- Zapamiętaj bądź zanotuj układ stopni.

Bezpiecznie znalaz!szy się na o wiele pewniejszym gruncie, wyjąłem mieszek z modelem i runami, i wykorzystując wszystkie cztery odnalezione kombinacje, dopasowałem je w taki sposób, by wreszcie uzyskać kompletny obraz klejnotu...

Kopia Dalii (woreczek z runami)

Rząd 1	u y f l d k r e
Rząd 2	l j h n u s o z
Rząd 3	p l s g a o x t
CHEAT:	gemstone

Dopiero po złożeniu modelu, kiedy piastowałem go w dłoni dotarło do mnie znaczenie tego, co udało mi się wreszcie zrobić. Wyjąłem i ponownie zapoznałem się z historią upadku Rycerzy Trójcy, którą znalazłem w schowku za obluzowaną listwą w pokoju Angelo Santini'ego. Czytając, zorientowałem się, czy raczej: upewniłem się w przekonaniu, że znajduję się pod świątynią, o której wspomniano w tej legendzie - oznaczało to, że grobowiec dawno zmarłego opata również musi znajdować się gdzieś w pobliżu. Być może tam udałoby mi się znaleźć coś, co dopomogłoby w moich poszukiwaniach... Niestety, najpierw musiałem go odnaleźć...

Nie bardzo wiedząc co czynić, wróciłem do centralnej sali. Zupełnie nagle tknęła mnie myśl, czy nie dałoby się ułożyć odnalezionych przeze mnie w grobowcach rycerzy układów runów z pierścieni okalających kolumny wokół ołtarza. Upewniwszy się, złożyłem ich pionowe odpowiedniki, wykorzystując swobodę ruchu pierścieni. Skutek był natychmiastowy - w ścianie za ołtarzem otworzyły się niewielkie drzwi...

Kolumny przy ołtarzu

- Stań na wprost ołtarza, tak by mieć dostęp do wszystkich czterech kolumn.
- Ułóż pionowo sekwencję znalezioną w grobowcu Skryby na lewej dalszej kolumnie.

i n u a

- Ułóż sekwencję z grobowca Herolda na lewej bliższej kolumnie.

r o x t

- Ułóż sekwencję z grobowca Landulpha na prawej dalszej kolumnie.

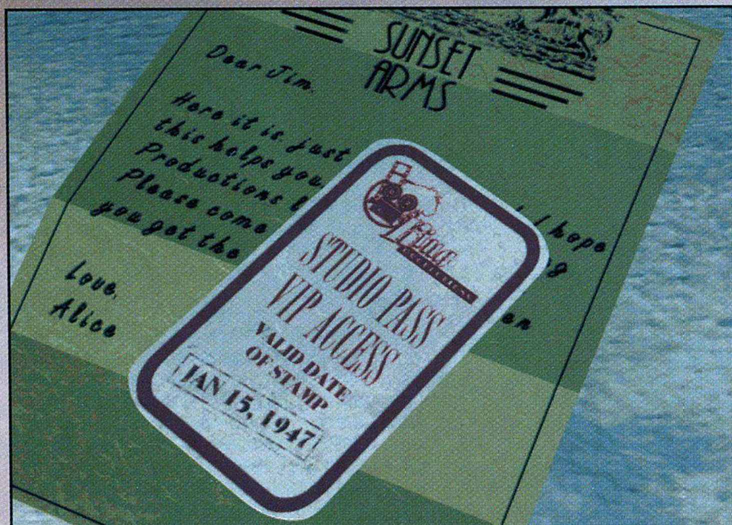
e z l p

- Ułóż sekwencję z grobowca Zbrojmistrza na prawej bliższej kolumnie.

o x t p

CHEAT: temple

...Znalazłem się w ogromnej zdobionej krypcie. Promienie słońca oświetlały jej przestrzeń, wpadając przez umieszczoną wysoko kopułę i skupiały się w centralnym miejscu sali, na bogato zdobionym, wspaniale rzeźbionym sarkofagu. Jego wieko zdobiła misternie wyrzeźbiona postać posuniętego w latach, statecznego mnicha. Podszedłem do niego i - wspomniawszy na przepowiednię mówiącą o konieczności przywrócenia kompletnej Dahlii martwemu opatowi - wsunąłem model klejnotu w złożone ręce leżącego posągu. Na-





tychmiast wokół mnie wykwitły kłęby niebieskawego, wonnego dymu! Zakrztusiłem się nim i zgiąłem wpół, kaszląc, a widok sali począł rozmazywać się i wirować...

...Głos mówiący po łacinie zwyciężył w starciu z natrętnym szumem w uszach. Jednak dopiero po kilku chwilach otrzeźwiałem na tyle, by pojąć, że wbrew prawdopodobieństwu rozumiem co wygłasza! Słuchałem legendy opactwa opowiadanej przez tego, który przyczynił się do jej powstania, a przed moimi oczami przemieszczały się obrazy witraży ze ścian... Kiedy wreszcie stanąłem na nogi, dobiegł mnie odgłos hurgotu kamieni... Gdzieś pod grobowcem opata coś zmieniało swą pozycję. Czerwona poświata, jaka emanowała z oczu posągu pozwoliła pojąć, że teraz pod nim, podobnie jak w otchłani pod grobowcem Landulpha jest magma.

Z ostatnimi słowami mnicha, dotyczącymi konieczności odszukania przejścia, jakie sporządził on wiele stuleci temu, wciąż dźwięczącymi w moich uszach, podszedłem do ogromnych, kamiennych wrót umieszczonych naprzeciw sekretnego przejścia, dzięki któremu znalazłem się w tym miejscu. Niestety wydawały się zamknięte od zewnątrz. Próbując ogarnąć narastające przerażenie, zszedłem w korytarz otaczający podstawę skrzyni nagrobnej opata.

Korytarz ów był bardzo bogato zdobiony mozaikami różnokolorowych, częstokroć błyszczących elementów. Na ścianach, które stanowiły krótsze boki prostokąta sarkofagu dość szybko udało mi się wypatrzyć trzy przestrzenne, wyrzeźbione w kształt trójkątów, obracane elementy. Każdy z nich charakteryzował się jedną płaską kamienną szarą ścianką oraz dwiema bogato rzeźbionymi pasującymi do otaczających je ścian. W czwartym rogu zawarta została swoista maska, której "oczy" pokryte były czystym kryształem. Wreszcie w narożniku, w dłuższym boku sarkofagu znajdował się ogromny kryształ misternie "wbudowany" w otaczające go mozaiki.

Spojrzałem przez oczy maski i ujrzałem - nie bez pewnego zdziwienia - że podstawa sarkofagu jest wydrążona i dodatkowo oświetla ją czerwona luminescencja jakichś dziwnych jarzących się kamieni. Szybko udało mi się domyślić istoty zagadki wykorzystującej te wszystkie nietypowe elementy... Polegała ona na konieczności takiego "ułożenia" polerowanych płyt każdego z ruchomych "trójkątów", by mogły one odbić i przekazać "oczom" obraz dużego kryształu... Wówczas to "oczy" pokazywały powiększony obraz (i pozycję) dziwacznego, krwistoczerwonego kamienia w zewnętrznej ścianie korytarzyka. Oszołomiony spuściłem "oczy" i skierowałem do fragmentu ściany leżącego naprzeciw kryształu. Wiedząc czego szukać, szybko odnalazłem tajemniczy kamień - okazał się on "głowicą" świętego, ceremonialnego sztyletu używanego niegdyś do zabójstw udręczonych mnichów. Wyjęcie sztyletu ze ściany spowodowało uchylenie się jednego z paneli. Schowawszy cudowny sztylet i zapaliwszy wierną zapalniczkę, wszedłem w ciemną otchłań przejścia. Nareszcie odnalazłem drogę do kompleksu klasztoru i świątyni powyżej...



Odnalezienie sztyletu.

- Kiedy tylko zakończy się wizja - efekt użycia modelu Dahlii - zejdź po schodkach.
- Dwukrotnie porusz każdy z trzech ruchomych trójkątów umieszczonych w rogach sarkofagu.
- Spójrz przez "oczy" do wnętrza skrzyni.
- Zapamiętaj kształt ukazanego klejnotu.
- Ze ściany po twojej lewej wyciągnij wskazany przez kryształ kamień (głowicę sztyletu).

...Odsunąłem kończący korytarz panel i ukradkiem, ubezpieczając się wyciągniętym pistoletem, wśliznąłem się do pomieszczenia, do którego zaprowadziło mnie przejście z grobowca opata. Znalazłem się w na poły zrujnowanym pomieszczeniu, czymś w rodzaju zakrystii. Z wnętrza świątyni dobiegało mnie majestatyczne unisono jakiejś pieśni...

Nawet pobieżne przejrzenie wnętrza sprawiło, że niejako sam nasuwał się wniosek, że SS, by móc oddawać się pogańskim rytuałom, w pełni wykorzystało przed i w trakcie wojny swoje uprawnienia do zarządzania tym pomieszczeniem. Wiele z symboli przypisywanych chrześcijaństwu zostało przemienionych tak, by mogły służyć bogom pogańskim. Kiedy jednak przystępowałem do ich dokładniejszych oględzin doszły do mnie odgłosy, jakie niechybnie wydawał zbliżający się człowiek! Nie czekając ani chwili dłużej, wsunąłem się za ruchomy panel, którym wszedłem. Z maksymalną ostrożnością obserwowałem podstarzałego człowieka ubranego w ciężki płaszcz, który sapiąc z wysiłku wchodził do zakrystii. Zdjął swój kapelusz i płaszcz, i począł się przygotowywać do najwyraźniej zbliżającej się ceremonii, a ja... Cóż, ja byłem jedynie odrobinę zaskoczony rozpoznając w nim człowieka, z którym niegdyś w Cleveland skrzyżował mnie los... Był to bowiem nie kto inny jak Wilhelm von Hess! Ukradkiem wyszedłem z ukrycia i zaskoczyłem starego przeciwnika, nakazując mu podnieść ręce do góry! Twarz von Hessa z początkowej maski grozy i krańcowego zaskoczenia nadspodziewanie szybko przybrała normalny wyraz... A jednak nie był on w stanie oprzeć się moim pytaniom. Odpowiedź potwierdziła najgorsze przypuszczenia: okazało się, że rzeczywiście jest to spisek mający na celu wskrzeszenie Trzeciej - tym razem naprawdę nieśmiertelnej i niepokonanej - Rzeszy! Kiedy jednak począł wyjaśniać mi znaczenie i przebieg rytuału, który przygotowywał, do pokoju wdarło się kilku uzbrojonych mężczyzn! Pierwszym był... Dick Winslow! Tym razem szok odbił się na mojej twarzy i to - jak mniemam - tak wyraźnie, że Winslow rozpoznawszy mnie, wyjaśnił, że i on otrzymał wiadomość o tym miejscu... Nie mógł pozostawić mi całej chwały... To uspokajało, jednak zachowanie agenta szybko stało się dalekie od grzeczności. Osłupiały patrzyłem jak kieruje swą broń w kierunku von Hessa.

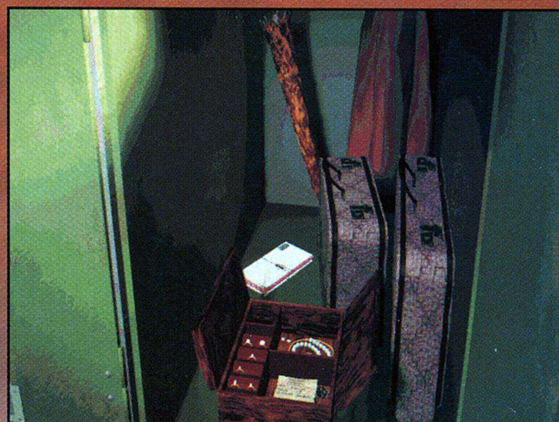
Również i pierwsze pytanie, jakie mu zadał nie wydało mi się naturalnym: "Gdzie to jest? Co poszło źle?"

Von Hess, trzęsąc się, począł wyjaśniać: "Nie było czasu. Nie mogliśmy wydostać ich wszystkich. Musisz zrozumieć, zamki były trudne. Ale nie przejmuj się, zaopiekowałem się każdą z tych rzeczy. Mam przy nich ludzi. Będą tutaj już wkrótce".

"Głupiec!" - wysyczał Winslow - "Znasz cenę niepowodzenia".

Nie byłem w stanie zapobiec temu, co miało się stać, bowiem nieoczekiwanie broń agenta wypaliła!... Winslow strzelał do ciała von Hessa dopóty, dopóki suchy trzask iglicy nie dowiódł, że wszystkie pociski znalazły swój cel. On zaś obrócił swą broń w moim kierunku... Przerażony jego dziwacznym zachowaniem spytałem czy wie, co robi - nieoczekiwany strumień agresji, jaki wydarł się ze zrównoważonego i spokojnego zazwyczaj agenta FBI zszokował mnie... On jednak polecił mi jedynie rzucić mą broń...

To co wydarzyło się w chwilę później wyjaśniło sporo zawiłych i nie do końca dotąd zrozumiałych kwestii. Agent ukazał mi się takim, jakim był w rzeczywistości. Drwiąc z mojej głupoty, wyjaśnił jak wspaniale asystowałem mu w zamordowaniu Torso Killera i wykradzeniu Dahlii. Polecił mi także ujawnić, co stało się z klejnotem od chwili wyjęcia go ze skrytki w zamku Nuremberg. Kiedy zdecydowanie odmówiłem - nacisnął spust! Prawdopodobnie dopiero wtedy doszło do niego, że stracił wszystkie pociski, znęcając się nad nieszczęsnym ciałem Von Hessa... Zanim jednak zechciał wraz ze swymi poplecznikami opuścić zakrystię, odwrócił się do jednego ze swych poruczników i polecił mu skończyć ze mną.



Wykrzywiony w okrutnym uśmiechu nazistowski oprawca począł mnie bić - tylko dla zaspokojenia swego sadystycznego głodu zadawania bólu!... To jednak, niespodziewanie dało mi szansę - wywróciłem go na podłogę! Kiedy upadał, wydobyłem ceremonialny sztylet z grobowca opata i - z całą siłą nienawiści - wbi-



łem go w klatkę piersiową nazisty! Zdążyłem jeszcze chwycić jego Lugera i wybiegłem w pościgu za Winslowem. Niestety - nie pozostał po nim ni ślad, ni popiół...

Minęło trochę czasu. W przeciągu tych kilku dni, jakie upłynęły od wydarzeń w Austrii zdążyłem powiadomić parę kompetentnych osób o swoich przypuszczeniach co do tego, że Winslow może być szpiegiem. Z drugiej zaś strony otrzymałem odpowiedź na moją prośbę zapoznania się w dokładniejszy sposób z Dahlią. Odpowiedź odmowną: zawiadamiano, iż klejnot w tajemniczy sposób zniknął ze składów... Użyłem swoich wpływów i przyjaźni, aby dowiedzieć się, że został on przejęty przez "przedsiębiorczego" człowieka z kwatermistrzostwa. Podobne przypadki zdarzały się, jak mówili, często... Czepiałem się każdego, nawet najniklejszego śladu Dahlii, i krocząc tak niepewną ścieżką, dotarłem do człowieka, któremu rzekomo sprzedano ją. Był nim chopatycznego Winslowa i zdołam uratować życie kochanki nieżyjącego pilota...

Koniec aktu czwartego

AKT PIĄTY, SCENA PIERWSZA

Powróciłem do Stanów tak szybko jak to tylko było możliwe i natychmiast, wprost ze statku, przesiadłem się w pociąg zmierzający z Nowego Jorku do Los Angeles. Byłem przekonany że i Winslow ścigając Dalię zmierza wprost do Kalifornii!... Siedziałem w wagonie jadalnym, przy stoliku i sfrustrowany wpatrywałem się w stojące przede mną, ledwie ruszone śniadanie. Zniechęcony paliłem papierosa. Gdyby nie on, być może nie zwróciłbym uwagi na to, że popielniczka nie została oczyszczona po poprzednim pasażerze. Pomiędzy popiołami zaś leżały niedopałki pochodzące najwyraźniej z rzadkich przecież czarnych tureckich papierosów - takich samych, jakie niejednokrotnie widziałem na blacie biurka Dicka Winslowa! Oczywiście natychmiast zapytałem kelnera o to, kto też siedział przy moim stoliku przede mną. Nie był pewien, jednak - jak twierdził - nie był to nikt, kto nazywał się Winslow. Przyrzekł jednak, że kiedy tylko obsłuży gości w następnym wagonie, sprawdzi to w swojej rozpisce stolików. Ja jednak nie mogłem czekać - kiedy tylko wyszedł, wślizgnąłem się za jego stolik stojący obok drzwi wyjściowych z wagonu i spojrzałem na kartę. Mój stolik, przede mną zajmował ktoś, kto nazywał się Matt Collins. Tak jednak brzmiało również nazwisko chłopaka Elizabeth Short... Wniosek nasuwał się sam: czyżby Winslow przybrał jego nazwisko jako alias?



młody lotnik, jednak kiedy dotarłem do miejsca jego skoszarowania, okazało się - ku mojemu zaskoczeniu i rozpaczy - że zginął on w katastrofie na zaledwie kilka dni przed moją wizytą.

Pozwolono mi przejrzeć rzeczy, jakie po sobie pozostawił. Były one zamknięte w ogromnym wojskowym kufrze - w nim właśnie znalazłem to coś, co sprawiło, że ta niezwykła historia znalazła dla siebie swoje nowe tory. Były to: fotografia dziewczyny zmarłego - kruczowłosej piękności nazwiskiem Elizabeth Short, oraz list wraz z kopertą z adresem w Los Angeles, jaki od niej otrzymał... Kiedy zapytałem towarzyszącego mi chłopaka o dziewczynę, odpowiedział "Tak, to była jego dziewczyna, wariował na jej punkcie. Zawsze chwalił się nią, pisał do niej, wysyłał jej różne rzeczy...".

Kiedy zaś zapytałem go o pozwolenie zatrzymania zdjęcia, uśmiechnął się: "To zabawne" - powiedział - ale dokładnie tego samego chciał ten koleś, który palił te czarne papierosy". Nagle pojąłem grozę sytuacji. Miałem jednak nadzieję, że moja desperacka akcja powstrzyma psy-

Nie zwlekając, udałem się, poprzez cały skład, przez bagażownię, na sam koniec pociągu, gdzie swoje biuro miał kierownik pociągu. Był on uprzejmy wobec mnie, lecz niezwykle stanowczy, gdy chodziło o wyjawianie tożsamości pasażerów. Owszem: potwierdził, iż Matt Collins znajduje się w pociągu, jednak nadmienił również, że polecił on, by mu nie przeszkadzano. Pozostawało mi jedynie podziękować mu i... wyjść.

Przechodząc przez bagażownię, nagle zdecydowałem poszukać jakiegoś innego śladu bytności Winslowa. Pierwszym moim "łupem" padł plan składu pociągu, który znajdował się w skrzynce na drzwiach. To umożliwiło mi szybsze, bo pewniejsze przemieszczenie się po pociągu... Kiedy jednak przedzierałem się przez gąszcz waliz i skrzyń, jeden z bagaży, na skutek ruchu pociągu ześliznął się ze skrzyni, na której go ustawiono i niemal złamał mi kostkę! Niedługo później spostrzegłem, że bagaży jest w tym wagonie po prostu zbyt wiele, bym był w stanie przeszukać je wszystkie. Na domiar złego niektóre pozostawały niejasno dla mnie oznakowane. Jednak gdybym mógł spojrzeć w spis znajdujący się niewątpliwie w biurze kierownika... W moment później miałem gotowy plan działania. Sam nie wiem skąd się wziął... Podniosłem kawałek sznura leżący na regale nieopodal drzwi wejściowych, ustawiłem na powrót niestabilną walizę na skrzyni, z której przed chwilą spadła; wreszcie przymocowałem za pomocą sznurka jej uchwyt do rączki hamulca awaryjnego. Zdążyłem jedynie wyjść z bagażowni i wejść do biura kierownika, gdy nagły, głośny trzask, gwałtowne szarpnięcie i przeraźliwy świst hamulców pociągu dowiódł ponad wszelką wątpliwość, że mój plan się powiódł!...

Konduktor wściekł się. Natychmiast wybiegł w poszukiwaniu przyczyny nie zapowiadanego, nieoczekiwanego postoju pociągu, ja zaś... No cóż, ja rozpocząłem szybkie przeszukanie jego biura. Z powodzeniem, gdyż w jednej z szuflad biurka znalazłem interesujące mnie zapiski. Matt Collins był zakwaterowany w jednym z wagonów sypialnych pierwszej klasy.

Zdecydowałem odnaleźć Collinsa (Winslowa). Wiedziałem już z rozpiski przedziałów, że zamieszkuje on tymczasowo przedział o numerze 7 w wagonie opisanym jako 283. Problem jednak tkwił w tym, że same wagony ponumerowane były cyframi od 1 do 8, tak że nie mogłem wiedzieć, który z nich jest naprawdę poszukiwanym przeze mnie 283. Gdybym zaś zaczął pukać do wszystkich "siódemek" - bardzo szybko usunęliby mnie z pociągu. Wróciłem więc do biura kierownika pociągu i tam, po chwili dalszych poszukiwań, znalazłem listę drobnych usterek, które miały zostać nieodzownie naprawione. Dzięki niej mogłem, choć trochę, drogą eliminacji, ograniczyć listę wagonów i wreszcie odnaleźć ten właściwy. Pamiętałem również dwa nieznaczące pozornie incydenty, jakie miały miejsce podczas moich przechadzek po wagonach sypialnych. W jednym z nich minąłem młodą parę niosącą dziecko, wychodzącą z przedziału o numerze 1. Przeglądając "listę rozlokowań" byłem w stanie wydedukować, że musiał być to wagon 823. Podobnie,



przypomniałem sobie, że mijałem bagażowego, który wychodził z przedziału, zapewniając jego właściciela o tym, że jego bagaż będzie oczekiwać na nich na stacji w Chicago. Wagon kobiety, z którą rozmawiał musiał być numerem 238. "Uzbrojony" w te informacje, z listą poleceń napraw przeszedłem się przez wszystkie wagony sypialne pociągu. Zlokalizowanie wagonu 283 nie było proste, jednak pamiętając, który z nich to 238 i 823, a następnie obserwując i wychwytując uszkodzenia wymienione w liście w pozostałych czterech, byłem w stanie, eliminując kolejne znaleźć ten interesujący mnie najbardziej. Wreszcie, po długotrwałym dochodzeniu stanąłem przed drzwiami przedziału numer 7 w wagonie 283... Czy również obok mordercy?...

Pokój Winslowa

- Zabierz plan składu pociągu z bagażowni.
- Udaj się do środkowego wagonu w drugim rzędzie.
- Pokój Winslowa mieści się w tym wagonie i nosi numer 7.

...Chwyciłem klamkę i zdziwiłem się niepomiernie, czując, że drzwi nie są zamknięte. Wszedłem do przedziału; wyglądał on w każdym calu na przeciętny, dość wygodny przedział sypialny, taki jak mój własny. Na nocnym stoliku jednak spostrzegłem coś, co sprawiło, że natychmiast stał się niezwykły: leżały tam złota papierośnica i zapalniczka! Przedmioty bezsprzecznie należące do Winslowa!... Byłem pewien, że znalazłem właściwego człowieka... Przeszukanie pokoju przyniosło skutki - w szafce znalazłem kawałek papieru. Ująłem go w ręce i zauważyłem, że czarnym atramentem wymalowano na nim wielką runę. Nagle poczułem, że moja głowa staje się niesłychanie lekka, poczułem zawroty i... Dłoń ześliznęła się z kartki i zauważyłem, że atrament, którym namalowana była runa rozmazał mi się na niej!... Wpatrywałem się w palce, złączywszy je razem i powoli dochodziło do mnie, że zaczynam odczuwać skutki działania jakiegoś narkotyku! Dezorientacja wzrosła. Ostatkiem sił próbowałem opuścić przedział, jednak zdołałem zrobić zaledwie kilka kroków, zanim upadłem na łóżko... Otoczyła mnie dziwaczna wizja... Wydawało mi się, że spadam gdzieś z jakiejś ogromnej wysokości, że lecę w przepotężnej przestrzeni. Wokół mnie rozlegał się zniekształcony, maniakalny śmiech i nagle usłyszałem również głos Winslowa wyśpiewujący coś co wydawało się starożytną inkantacją... Mój upadek urwał się równie nagle, kiedy zostałem przywrócony do świadomości przez kobiecy głos.

Nade mną stała prześliczna młoda kobieta wyglądająca na nieco zirytowaną faktem odnalezienia kogoś obcego w swym przedziale. Próbowałem wytłumaczyć jej, że usiłuję tu odnaleźć znajomą osobę, jednak odpowiedziała, że najwyraźniej mój "przyjaciel" wysiadł z pociągu w Chicago, tam gdzie ona do niego wsiadła. Zrozumiałem, że byłem nieprzytomny przez kilka godzin... Przepraszając za najście (nota bene: nieoczekiwane nawet dla mnie), opuściłem jej przedział i udałem się wprost do biura kierownika pociągu. Również i on miał dla mnie złe wieści. Jak bowiem przypuszczał, Collins (Winslow) jedynie przesiadł się w Chicago, i teraz znajduje się w ekspresie, który dotrze do Los Angeles na co najmniej 20 godzin przed nami! Dowiedziałem się jednak również, że śpieszył się tak bardzo, że nie czekał na swój bagaż. Ten ostatni znajdował się wciąż w "moim" pociągu...

W wagonie bagażowym znalazłem listę rozmieszczenia i przeznaczenia bagaży. Dzięki niej poznałem numer rzeczy pozostawionej przez Collinsa (Winslowa). Po krótkim poszukiwaniu znalazłem wielką skrzynię z nalepką, pasującą do opisu, jaki znalazłem na liście. Nalepka nie mówiła nic o tym, kto ma zgłosić się po bagaż w Los Angeles. Żywiąc nadzieję, że znajdę jakieś dalsze wskazówki wewnątrz skrzyni, zdecydowałem włamać się do niej. Nie była jednak zamknięta. Nic w tym dziwnego - zawierała jedynie kilka skrzyń szampana. Lecz wciąż miałem to dziwne, nieuzasadnione poczucie, że coś ominąłem, że coś jest z nią, z tą skrzynią, nie tak... Eksperymentując z zasuwami, zmieniając pozycje uchwytów, doszedłem po wielu, wielu próbach do rozwiązania: znalazłem skrytkę w przedniej ścianie pudła.

Kufer

- Usuń małą szpilę z górnej zasuwy.
- Umieść małą szpilę w lewym otworze z przodu skrzyni.
- Wysuń górną zasuwę z zatrzasku.
- Otwórz wieko, by ujrzeć butelki wina i by uwolnić boczny uchwyt.
- Nasuń górną zasuwę na zatrzask.
- Usuń dużą szpilę z dolnej zasuwy.
- Umieść dużą szpilę w prawym otworze na przedniej ścianie skrzyni.
- Wysuń dolną zasuwę z obejmy.
- Umieść dużą szpilę w górnym otworze z przodu pudła.
- Przesuń dolną obejmę do góry.
- Umieść małą szpilę w otworze na dole, jaki ujawnił się po przesunięciu obejmy.
- Usuń uchwyt z boku skrzyni.
- Umieść uchwyt na wieku kufra.
- Usuń płytkę, która znajduje się pod uchwytem.
- Umieść płytkę na obejmie z przodu.
- Umieść uchwyt z powrotem na płytce znajdującej się z przodu skrzyni.

CHEAT: boxtop



...Wewnątrz ukryty był spory fragment ciekawie rytego kamienia. Kamień ten wyglądał na jeden z przedmiotów opisanych w liście zapisanym symbolami runicznymi, jako niezbędnych do przeprowadzenia rytuału Odyna i podejrzanie aż nazbyt wyglądał jak część sarkofagu Landulpha, który widziałem w labiryncie krypt... Zamieniłem naklejki przeznaczenia na skrzyni Winslowa i kolejnej. Nie mogłem opanować złośliwego uśmiechu satysfakcji na myśl o niespodziance, jaką będzie mieć Winslow, gdy odbierze skrzynię!...

Brak Winslowa w pociągu sprawił, że pozostała mi do sprawdzenia jedna, poniekąd wiążąca się z nim i jego planami rzecz. Osoba. Owa młoda dama, której przedział tak bezwzględnie "zająłem". Wróciłem doń, mając nadzieję na jej poruszenie istotą swej misji, jednak... nie było w nim nikogo. Nie zrażając się tym niepowodzeniem, zdecydowałem się udać do jadalni i tam jej poszukać. Spotkałem ją tam i przeprosiłem raz jeszcze. Wydawała się bardziej przyjacielska niż poprzednio. Owa młoda dama, która przedstawiła się jako Alice Casey, zdając się porzucić swą środkowo-zachodnią nieśmiałość, rozpoczęła uroczą pogawędkę. Okazało się, że i ona wybiera się do Los Angeles, gdzie zamierza zrealizować marzenie swego życia - zostać gwiazdą filmową. Poza tym... no cóż: wyglądała na całkowicie zauroczoną moją osobą i nalegała o pozostanie w kontakcie kiedy już dotrzemy na miejsce, do miasta, w którym tak wiele miało się wydarzyć...

AKT PIĄTY, SCENA DRUGA

Kiedy pociąg wjeżdżał wreszcie na stację w Los Angeles, zastanawiałem się tylko nad jednym - jak dalece wyprzedził mnie Winslow w kwestii zaawansowania poszukiwań Dahlii i dziewczyny zmarłego pilota. Sfrustrowany, doslownie na moment po zameldowaniu się w hotelu, który znajdował się naprzeciw stacji, zdecydowałem się opowiedzieć całą tę historię komuś z Policji. Podniosłem słuchawkę telefonu umieszczonego w moim pokoju, a kiedy odezwała się telefonistka, poprosiłem o połączenie z Policją. Chciałem porozmawiać z nimi, ostrzec o niebezpieczeństwie, jakie stanowić może dla mieszkańców Miasta Aniołów morderczy Winslow. Nie znając zaś żadnego innego miejsca, zaproponowałem detektywowi nazwiskiem Maxwell, który podniósł słuchawkę, spotkanie w niewielkiej jadłodajni mieszczącej się nieopodal hotelu.





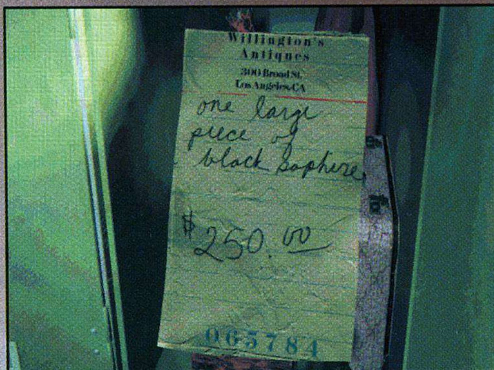
Detektyw Maxwell był, delikatnie mówiąc, bardzo sceptyczny w stosunku do mojej opowieści. Miał w ogóle niewiele czasu i cierpliwości, by wysłuchiwać zwierzeń byłych tajnych agentów rzekomo tropiących w jego mieście opętanych na punkcie klejnotów maniakalnych morderców. Zanim wyszedł, podziękował mi sarkastycznie za te, jak to określił "żywotne" informacje. Kiedy jednak sam sposobiłem się do wyjścia, ujrzałem nie kogo innego jak moją znajomą, przyszłą aktorkę, Alice. Po krótkiej rozmowie z nią wiedziałem już, że zatrzymała się w tym samym hotelu co ja (co zresztą wyraźnie ją fascynowało). Nie robiła zresztą tajemnicy z tego, że zamierzała widywać się ze mną częściej również i w przyszłości... Dowiedziałem się też, że jeszcze tego samego wieczora zamierza starać się o pracę.

Ostatecznie jednak zmuszony byłem przeprosić ją na moment i wyszedłszy, skierowałem się wprost na dworzec, w miejsce, gdzie nadaje się i przyjmuje bagaże, by sprawdzić, kto odebrał bagaż Winslowa. Miałem nadzieję odnaleźć - dzięki odkryciu tożsamości osoby bądź nazwy firmy kurierskiej, która podejmie skrzynię - jakiś związek, jakiś ślad, który poprowadzi mnie do Winslowa. To dawało szansę powodzenia, jednak szybko okazało się, że mój misterny plan rozbił się o... innego człowieka. Człowiekiem tym był podstarzały klerk, który najwyraźniej był biurokratą robiącym wszystko dokładnie według regulaminu. Zdecydowanie odmówił on pozwolenia na przeglądnięcie swych zapisków bez uzasadnionego powodu. A zgodnie z - jak twierdził - przepisami, tylko osoba dysponująca ważnym kwitem może podpisać (i podejrzeć inne podpisy) listę przesyłek. Zniechęcony odszedłem od okienka i wtedy wpadł mi do głowy kolejny pomysł. Najprostszym sposobem na otrzymanie niezbędnego dostępu do listy kwitu bagażowego, było... posłać coś do siebie samego! Rozglądając się wokoło, szybko wyłowiłem leżące w koszu na śmieci małe puste pudełko. Podniosłem je i zaniósłszy do okienka, w którym nadawano przesyłki, poprosiłem o przesłanie pudełka do mnie, na tę samą stację...

Klerk

- Porozmawiaj z urzędnikiem w okienku wydawania przesyłek.
- Wyciągnij stare pudełko z kosza na śmieci.
- Wyślij je w okienku nadawania przesyłek.
- Pokręć się przez chwilę po mieście.
- Wróć na stację i odbierz nadaną przesyłkę.

...Rozkoszując się zaskoczoną miną urzędnika, i zdając sobie doskonale sprawę z tego, że "przesłanie" paczki potrwa trochę czasu, zdecydowałem się spróbować odnaleźć Elizabeth Short - kochankę i miłość nieżyjącego pilota. Adres, pod jakim spodziewałem się ją odnaleźć miałem zapisany na kopercie, którą znalazłem w kufrze Collinsa w koszarach w Niemczech... Adres ten wskazywał na dom czynszowy leżący w nienajlepszej dzielnicy miasta. Udałem się tam.



Pani Underhill, właścicielka kamienicy, kiedy pokazałem jej fotografię, którą przywiozłem z Europy, natychmiast zorientowała się kogo szukam. Jak stwierdziła, panna Short miała wielu męskich przyjaciół, którzy dzwonili i przychodzili do niej. To zresztą był jeden z powodów, dla których pani Underhill wyrzuciła ją z zajmowanego przez nią pokoju blisko dwa miesiące wstecz. Wyraźnie było widać, że Elizabeth z całą pewnością nie była idealnym lokatorem, a Mrs. Underhill nie była w stanie tego znosić. Ona sama nie miała pojęcia, co później, po eksmitowaniu, działo się z dziewczyną. Podczas przeglądania pokoju znalazłem jednak coś, co pozwoliło podążać dalej: w jednej z szuflad nocnego stolika, pod zapomnianym romansem leżała reklamówka baru hotelowego. Nie mając zaś żadnej innej alternatywy, udałem się wprost do niego.

Ike, barman w Hotelu Biltmore, rozpoznał osobę ze zdjęcia, które mu pokazałem: "Taa, ona bywa tu regularnie, ale dzisiaj jeszcze jej nie było".

Ostatnią rzeczą, którą mogłem zrobić w tej sytuacji było wrócić na stację i sprawdzić, czy "doszła" już moja paczka. Co dziwne - doszła, ja zaś, z kwitem bagażowym w ręku, mogłem wreszcie spojrzeć w "drogocenną" księgę urzędnika. Jeden rzut oka na listę ujawnił, że bagaż Collinsa (alias Winslowa) został zabrany przez przedstawiciela firmy kurierskiej nieco wcześniej. Nie miałem jednak szczęścia - na kwicie potwierdzającym odbiór nie było adresu miejsca przeznaczenia skrzyni. Znalazłem jedynie nazwę przedsiębiorstwa. Wróciłem do swego pokoju w hotelu i poprosiłem telefonistkę o połączenie z ABC Moving Co. Niestety, jako że był już piątek wieczór, praca "przedsiębiorstwa przeprowadzkowego" już się skończyła - w biurze nie było nikogo. Uzyskawszy jednak adres, nie miałem wątpliwości co powinienem zrobić: ciemną nocą, rozbezpieczając "archaiczny" system alarmowy, włamałem się do biur ABC Moving Co. Poskładanie danych, które znalazłem na liście sekretarki z częściowymi informacjami wypisanymi na grafiku dostaw zajęło mi jednak trochę czasu. Ale wykorzystując zmysł i zdolności detektywa byłem w stanie domyślić się, że numer teczki przypisanej do przesyłki, której szukałem to SOIAKP52. Kiedy wyjąłem tę teczkę z szafki, ujrzałem, że bagaż Winslowa został dostarczony do wytwórni filmowej zwanej Al King Productions, do studia RKO. Wszystko wskazywało na to, że Winslow wciąż ma przyjaciół na wysokich stanowiskach...

ABC Przedsiębiorstwo przeprowadzkowe.

- Otwórz dolną szufladę szafki na akta.
- Znajdź akta oznaczone symbolem SOIAKP52.

Udałem się wprost do studia, jednak zatrzymałem się na już w bramie, na strażniku. Odmówił mi prawa wstępu, wyjaśniając, że niezbędna jest przepustka. Cóż mogłem zrobić - zawróciłem, starając się jednocześnie uczulić się na konieczność późniejszego "wykłócenia" drogi do studia. Jako jednak że wieczór już zdążył zmienić się w noc, postanowiłem wrócić do baru w poszukiwaniu sympatii lotnika.



Wróciłem do Hotelu Biltmore. Elizabeth Short już tam była. Na pierwszy rzut wydawała się oszałamiająco piękna, na drugi - odrobinę podstarzała i zdecydowanie już nie tak piękna... Przestawiłem się jej jako przyjaciel nieodżałowanego Matta Collinsa, jej przyjaciela, i zaproponowałem jej drinka. Rozmawiałem z nią chwilę, jednak nie udało mi się z niej wydobyć niczego interesującego. Ograniczała się do rozmowy o swej przeżytej już miłości, i nie odpowiadała na moje niecierpliwe pytania dotyczące Czarnej Dahlii. Zapytała jedynie "A cóż to może mieć za znaczenie teraz, kiedy Matty odszedł?". Wydawała się nie zwracać kompletnie uwagi na niebezpieczeństwo o którym jej mówiłem. Kiedy jednak zamierzałem odprowadzić ją do domu, zadzwonił telefon stojący na barze. Barman zawołał mnie do słuchawki. Dzwonił detektyw Los Angeles Police Dept. Zamordowano kogoś i Maxwell żądał, był przybył na miejsce zbrodni najszybciej jak zdołam. Wydało mi się nie w porządku, że podejrzewa się mnie, ale - oszołomiony fatalną wieścią - nie pomyślałem, że za tym telefonem może kryć się coś znacznie groźniejszego niż podejrzenie. Przeprosiłem Elizabeth i poprosiłem ją o spotkanie następnego dnia, w moim hotelu, w celu omówienia interesujących nas "spraw". Wychodząc, nie zwróciłem uwagi na postać, która odłożywszy słuchawkę i trzymając w ręku czarnego, turec-



kiego papierosa, wyślizgnęła się z cienia wnęki telefonicznej, podeszła do opuszczonej przeze mnie kobiety i wymruczała "Czy mogę postawić ci drinka?" Nie mogłem wiedzieć, że to on dzwonił...

Koniec aktu piątego

AKT SZÓSTY, SCENA PIERWSZA

Minęło kilkanaście godzin. Siedziałem w swoim pokoju, czekając i paląc papierosa za papierosem. Wreszcie - kiedy uświadomiłem sobie z całą bolesnością, że Elizabeth Short nie pokwapi się, by się ze mną spotkać, postanowiłem udać się do hotelu, łudząc się, że ją tam zastanę. Dodatkowo prześladowała mnie myśl rzekomego morderstwa, na miejsce którego udałem się poprzedniego dnia wieczorem, by stwierdzić, że nic nadzwyczajnego tam nie zaszło... Rozmawiając z Ike'iem w barze, dowiedziałem się, że nie widziano panny Short od momentu, kiedy z nią rozmawiałem, jednak po niewielkiej "zachęcie" wyznał, że zajmowała ona jeden z tanich pokoi na piętrze hotelu. Nie mając nic lepszego do roboty, wszedłem po schodach i odszukawszy właściwe drzwi, zastukałem w nie. Tak jak się spodziewałem, w pokoju nie było nikogo, a drzwi były zatrzaśnięte. Zauważyłem jednak, że balkon, w jaki wyposażone było mieszkanie, połączony był ze schodkami ewakuacyjnymi, które znajdowały się na podeście tuż za oknem korytarza. Otworzyłem okno, prześliznąłem się przez nie i przeszedłem po balkonie do okna pokoju Elizabeth... Stamtąd widziałem jej pusty pokój. Chcąc za wszelką cenę przedostać się do środka, próbowałem podważyć ramę, jednak ona skutecznie opierała się moim staraniom. Aby móc je wreszcie uchylić, musiałem spojrzeć na górę ramy, odrobinę zsunąć szybę i wypchnąć niewielki, blokujący okno drewniany klin. Reszta nie przedstawiała problemu...

Okno pokoju E.S.

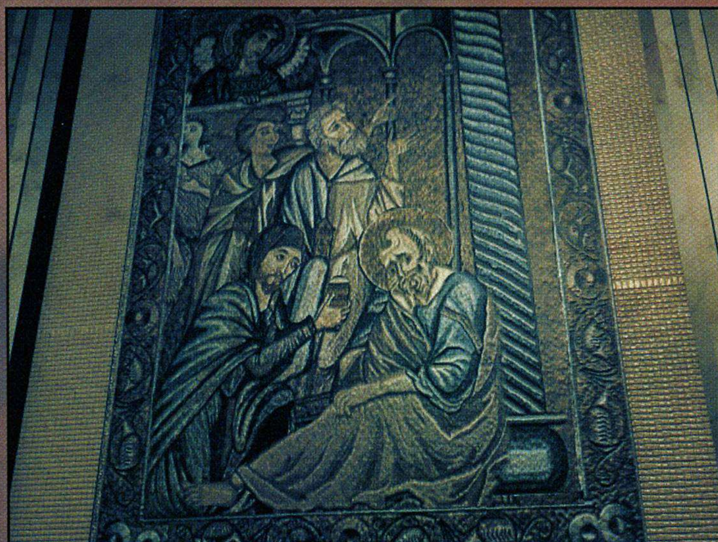
- Zapukaj do drzwi pokoju numer 210.
- Otwórz okno znajdujące się na końcu korytarza.
- Wyjdź przez okno na podest.
- Podejdź do okna pokoju Elizabeth.
- Opuść górną część okna.
- Odblokuj dolną część okna poprzez wypchnięcie klina.
- Otwórz okno.

...Pokój dobitnie wskazywał na to, że Elizabeth Short nie była przyzwyczajona do życia w luksusie. Był niewielki i zaniedbany. Gdzieniegdzie leżały puste bądź na wpół puste butelki, mieszając się z popiołem i niedopałkami papierosów, a wśród tych z kolei dawały się zauważyć fragmenty odzieży - tak damskiej, jak i męskiej. Nie było jednak ani śladu mieszkańców. Rozglądając się i szperając wokoło, znalazłem coś, co okazało się przydatne później - mały kluczyk, wyglądający jak element niezbędny do otwarcia skrytki dworcowej. Leżał on na górnej framudze drzwi.

Mając nadzieję, że Elizabeth - jako że nie ma jej ani w barze, ani w pokoju - czeka na mnie w moim hotelu, wróciłem do niego. I rzeczywiście - nie myliłem się - znalazłem w nim gości... Nie takich jednak, jak sobie tego życzyłem! Kiedy wcisnąłem włącznik, w nagłym świetle ukazali się oczekujący na mnie cierpliwie detektywi Maxwell i Vernon z miejscowej policji. Szybko okazało się, że wiedzą, gdzie można znaleźć Elizabeth Short - otóż została ona bestialsko zamordowana, a jej poćwiartowane w sposób aż nazbyt podobny do znanego mi z Cleveland ciało odnaleziono w którejś z dzielnic biedoty!... Zrozumiałem, że dwa powody świadczą na moją niekorzyść - pierwszy: tylko ja wiedziałem o możliwości wystąpienia takiego morderstwa; drugi: to ja byłem ostatnią osobą, z jaką widziano ją za życia. Byłem głównym podejrzanym w tej sprawie...

Detektywi zamierzali mnie aresztować - nie miałem żadnego konkretnego alibi. Wtedy jednak nieoczekiwanie pomogła mi młoda osóbka, znajoma z pociągu, która stanęła w progu. "Był ze mną" - powiedziała. "A teraz próbuje chronić mą cześć".

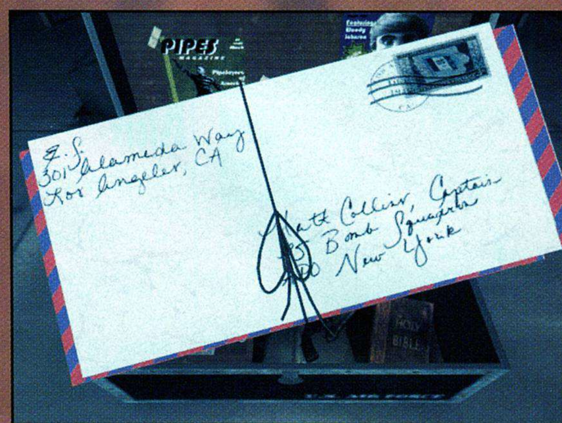
Wydawało się, że detektywi nie przyjmą za dobrą monetę tego wyjaśnienia, jednak i ja również zacząłem grać wymyśloną przez Alice rolę. Odeszli, zastrzegając, że od tej chwili



będą mieć na oku nas obydwoje. Podziękowałem Alice ciepło za wstawienie się za mną, jednak ona tylko uśmiechnęła się do mnie, wiedząc doskonale, że bardzo zyskała w moich oczach.

I miała rację. Ja zaś, czując że tak należy, opowiedziałem dziewczynie o kilku wątkach sprawy, której częścią nieświadomie się stała. Wiedziałem już, że właśnie z tego powodu zobowiązany jestem ją chronić. Słuchała uważnie, gdy żaliłem się w kwestii niemożności wejścia do studia. Wtedy to wyznała, że i w tej sprawie może mi pomóc - ona bowiem w rzeczywistości przyszła podzielić się wspaniałą nowiną: tego popołudnia została zatrudniona jako pomocnik w studiu RKO. Mogła pomóc mi w zdobyciu przepustki, a przecież King Productions, przedsiębiorstwo, do którego dostarczono bagaż Winslowa, również tam nagrywało! Alice obiecała mi przynieść wejściówkę jeszcze tego samego dnia...

Teraz, pozostawiony przez śpieszącą się do pracy Alice samemu sobie i dręczącym mnie po śmierci Elizabeth wyrzutom sumienia, uznałem, że muszę postarać się odnaleźć Dahlię. Pamiętając jak niechętnie panna Short wspominała o klejnocie, przypuszczałem, że od dawna nic o nim nie wiedziała, że być może od jakiegoś czasu nie znajdował się w jej posiadaniu. Wiedząc zaś, że w jej pokoju nie mam czego szukać, udałem się na dworzec, by spróbować otworzyć i obejrzeć zawartość skrytki, do której miałem kluczyk. Musiałem się śpieszyć i zdążyć załatwić to, zanim prowadzący dochodzenie ustalą, że zmarła w ogóle miała jakąś!...



...Na stacji stały tysiące identycznych skrytek. Ja zaś nie dysponowałem numerem kluczyka. Czując, że niemal niemożliwe jest odnalezienie właściwej, zacząłem się zastanawiać... Przypomniałem sobie, że w liście Elizabeth do swego przyjaciela, który znalazłem w jego skrzyni, pisała ona, że odkryła wreszcie banalny sposób na bezbłędne zapamiętanie numeru skrytki. Rozglądając się wokół w poszukiwaniu inspiracji, moje oko spoczęło na wiszącym nieopodal telefonie. Przypomniawszy sobie, że Elizabeth zawsze podpisywała swą korespondencję inicjałami E.S., podszedłem do niego i sprawdziłem, jakie cyfry odpowiadają tym literom. Czując, że udało mi się zgadnąć, wsunąłem kluczyk do zamka skrytki numer 37.

...Wewnątrz leżała walizka, pudełko na biżuterię i pakiet starych listów miłosnych, niektóre z tych ostatnich zawierały nazwisko Matta Collinsa...

Oczywiście najpierw sprawdziłem pudełko. W nim znalazłem kwit wystawiony przez handlarza antykami. To stąd dowiedziałem się, że Elizabeth sprzedała antykwariuszowi za znaczącą sumę "jeden wielki, rzeźbiony kawałek czarnego szafiru", w jakiś czas po śmierci jej kochanka. Byłem pewien, że nareszcie wpadłem na trop, prowadzący wprost do Dahlii!...

Natychmiast udałem się we wskazane miejsce, ale - w jakiś dziwny sposób - wcale nie byłem zaskoczony, dowiedziawszy się, że klejnot został sprzedany wcześnie rano w dzień śmierci Elizabeth. Kupującym był cokolwiek ekscentryczny człowiek, którego opis odpowiadał wyglądowi Dicka Winslowa. Co więcej: on sam sprzedał handlarzowi dziwaczną, rzeźbioną, antyczną laskę z drewna. Załamującym się głosem poprosiłem go o możliwość obejrzenia tego przedmiotu i upewniłem się, że była to TA laska, wprawdzie zubożona o kamień, niegdyś osadzony w jej głowni - ale niewątpliwie laska człowieka zwanego Rzeźnikiem... Zauważyłem również, że środkowa jej część, złamana w chwili śmierci Eisenstadta została zastąpiona lśniącym, srebrnym cylindrem.

Wiedziałem, że aby móc zdobyć owo strzaskane memento dawnych dni, muszę wydać wszystkie posiadane przeze mnie pieniądze... Byłem również pewny, że aż nadto optymistyczne byłoby twierdzenie, że tylko szaleństwu Winslowa można przypisać pozostawienie laski w miejscu, gdzie mogę ją zdobyć, ale... mimo wszystko musiałem ją mieć.

Niewiele czasu zajęło mi domyślenie się, gdzie spoczywa tajemnica laski. To była zagadka, której istotę pojąć mógł jedynie Winslow i ja. Srebrny cylinder laski podzielony był na cztery pierścienie. Na każdym z nich wyryto kilka runów. Problem stanowił jedynie - jak zwykle zresztą - układ znaków. Postanowiłem jednak odtworzyć wszystkie cztery kombinacje, których użyłem niegdyś w podklasztornych kryptach w Austrii, by otworzyć tajemne przejście znajdujące się za pogańskim ołtarzem. Uczyniłem tak, jednak rezultat więcej komplikował niż wyjaśniał... Góra cylindra otworzyła się, w jego wnętrzu zaś znalazłem coś, co okazało się zrolowanym kawałkiem półprzejrzystej błony wyciętej w dziwaczny sposób i poznaczonej jakby dziecinnymi znakami. Ogólnie, jako wskazówka, jako kolejny ślad błona ta wydawała się kompletnie bezużyteczna: nie było klucza ni indeksu, który mógłby dać mi punkt zaczepienia... Był natomiast schematyczny symbol kompasu w prawym dolnym rogu...

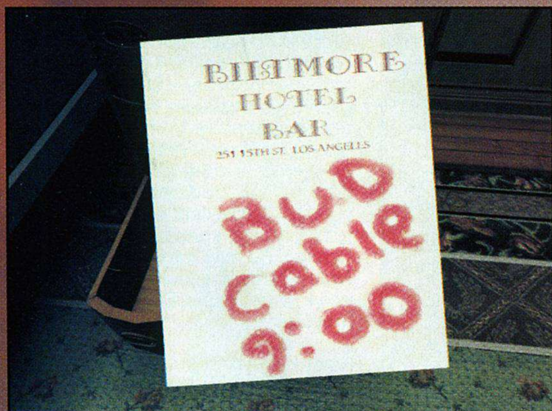


Laska

- Zestaw pierścienie w porządku wzorów wykorzystanych na kolumnach w podklasztornych kryptach.
- Kiedy to uczynisz, laska otworzy się, ujawniając mapkę.

CHEAT: candycane

Czułem, że nadszedł już najwyższy czas, by dostać się do studia i przekonać się, co stało się z przesyłką Winslowa. Wróciłem do swego po-



koju w hotelu i - jakżeby inaczej - znalazłem w nim przepustkę pozostawioną przez Alice. Z nią w ręku nie miałem problemów, by przejść przez ochronę w bramie studia.

W studiu dźwiękowym, którego szukałem, panowało niewielkie zamieszanie. Reżyser, występujący pod pretensjonalnym nazwiskiem Simona Sotherby-Smythe, szaleńczo próbował utrzymać tempo tworzenia filmu pod nieobecność jego producenta, Ala Kinga, którego nieoczekiwanie złapała grypa. Kiedy jednak ostatecznie awaria oświetlenia przerwała nagrywanie, sala opustoszała i pozostaliśmy w niej tylko: Alice, nadąsany reżyser, zawsze obecny strażnik i ja. Nikt z nich jednak nie dbał o moją obecność w studiu na tyle, bym nie mógł porozglądać się wokół w poszukiwaniu interesującej mnie skrzyni, którą zresztą szybko znalazłem na uboczu.

Upewniłem się, że nie zawiera niczego, oprócz kilku zabawek - pajaców wyskakujących z pudełek i aż zachichotałem do siebie na myśl, by podłożyć jednego z nich mojemu staremu nieprzyjacielowi...

Wróciłem do Alice i uwolniłem ją od wątpliwej przyjemności konwersacji z jakimś nachalnym drugoplanowym aktorzyną. Dowiedziałem się od niej, że nieobecność Kinga grozi wypaczeniem idei i produkcji obiecującego filmu klasy B. Mimo to wyglądało, że jej kariera w Holywood zaczęła się pomyślnie. Wpadła w błąkające się oko "szefa" i została wybrana do wykonywania dodatkowej roboty jako osobisty asystent w jego "pałacu". Zdawała się również bardziej niż szczęśliwa, mogąc przysłużyć mi się zaproszeniem do jego rezydencji. I rzeczywiście była entuzjastycznie nastawiona do ewentualności "wejścia" w moją sprawę...

Dom Ala Kinga był cudowną willą usytuowaną na klifie ponad oceanem. Alice zaś nie była jedyną atrakcyjną, ewentualną gwiazdą w tym miejscu. Zauważyłem bowiem kilka kąpiących się w rotundzie, i w chwili gdy Alice przedstawiała mnie jako "jej przyjaciela", zorientowałem się jak obłudny jest ten otaczający się młodymi kobietami samiec. Nie musiałem jednak z nim rozmawiać - on bowiem wraz ze swym przemiłym skądinąd towarzystwem opuścił nas i udał się na taras, do basenu, gdzie można było spokojnie leniuchować i skąd rozciągał się cudowny widok na roztrzaskujące się na skałach fale.

A jednak to właśnie w tym cudownym miejscu znalazłem dowód na to, że jego właściciel i Dick Winslow są ze sobą ściśle powiązani. Zdjęcia pokazywały ich jako absolwentów jakiegoś College'u i członków tamtejszego bractwa. To również właśnie w tym apartamencie, w koszu na śmieci, znalazłem porwany w strzępy telegram. Poskładawszy go z powrotem, zauważyłem, że wysłano go kilka miesięcy wcześniej z Niemiec. Wydawało się, że wysłał go Winslow do producenta w celu nakazania mu oczekiwania na przesyłkę, która nadejść miała pociągiem. Przesyłka miała być natychmiast odesłana do "starego domku myśliwskiego", gdzie Winslow miał jej oczekiwać. Niestety, treść telegramu nie ujawniała jego położenia. Co więcej - nie ujawniło tego nawet nałożenie na mapę topograficzną okolicy wiszącą na ścianie gabinetu Ala - mojej, znalezionej w lasce mapki, na którą to czynność wpadłem, ujrzawszy na tej pierwszej tę charakterystyczną różę wiatrów!... Jednak nałożenie map na siebie - tak by pokrywały się "kompasy" w rogach, sprawiło, że ujawniły się dwa numery: jeden nad rezydencją Ala Kinga, drugi zaś - nad odległą poziomicą. Postanowiłem rozejrzeć się w krajobrazie za pomocą teleskopu Ala. Okno gabinetu Ala nie wychodziło wprawdzie w kierunku, w jakim spodziewałem się odnaleźć zaznaczony poziomicą obszar, ale... Obejrzenie teleskopu i spojrzenie przez jego soczewki przyniosło kilka dziwacznych wniosków. Wyglądało na to, że Al dysponował urządzeniem pozwalającym na przywrócenie ulubionych ustawień teleskopu. Zapiski w notatniku leżącym na biurku mówiły, że Al zwykle używa go, by szpiegować opalające się na plaży kobiety lub by podglądać je przez okna sypialni wtedy, gdy są nie do końca ubrane. Szybko zorientowałem się, że aby używać właściwie tego urządzenia, należy znać wartość różnicy wysokości pomiędzy miejscem, z którego się patrzy, a miejscem, które zamierza się oglądać. Powinienem był również znać odległość do obserwowanego celu i kąt obrotu, o jaki należałoby przekręcić teleskop. Kiedy jednak wprowadzi się wszystkie te koordynaty, nie sposób wręcz nie trafić w poszukiwane miejsce. Pamiętając o tym zrozumiałem, że świadomie czy nieświadomie, Winslow, za pomocą liczb na mapce z laski przekazał mi jedną z nich...

Mapa na ścianie

- Użyj na mapie błony, którą znalazłeś w lasce.
- Zestaw razem symbole kompasów.
- Istotne poziomy to 250 i 100.
- Odejmij te wartości, by uzyskać liczbę różnicy - 150.
- Uzyskasz współrzędną Y w Karcie Ustawień teleskopu (Telescope Setting chart).

Szperając dalej, znalazłem inne nad wymiar interesujące przedmioty w koszu, gdzie leżały strzępy telegramu. Leżały w nim bowiem również: para rękawic, dłuto i gazeta. To właśnie w niej wydrukowany był artykuł, który przykuł moją uwagę. Mówił on o nocnym wandalskim włamaniu i splądrowaniu mauzoleum znajdującym się na cmentarzu Beverly Hills. Z grobowca zabrano część starego kamiennego sarkofagu, który był miejscem spoczynku pewnej ekscentrycznej gwiazdy niemych filmów. Jak wynikało z treści artykułu, sarkofag ów został sprowadzony na przełomie wieków ze wschodniej Europy i wydawał się wykonany z jakiegoś bardzo egzotycznego kamienia. Opis kamienia wskazywał na znaczące podobieństwo do tego, jaki znalazłem w pociągu. Postanowiłem udać się na ten cmentarz i samemu ujrzeć to wszystko, co opisano...

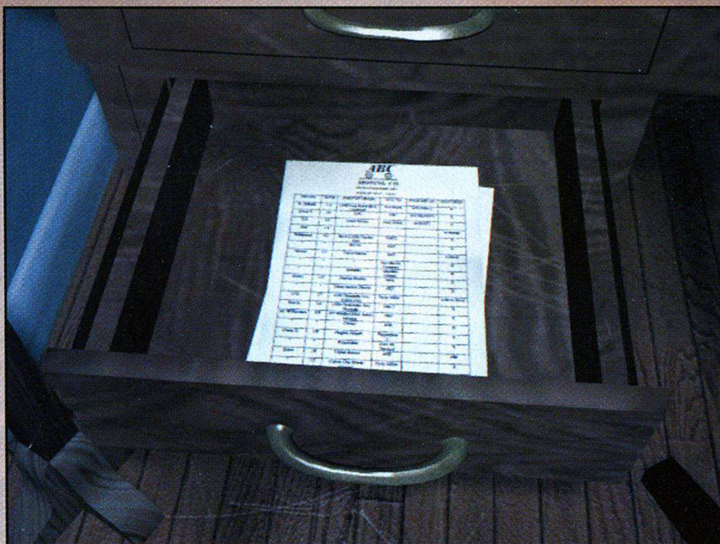
Gazeta

- Podnieś gazetę z kosza.
- Czytaj gazetę dopóki nie usłyszysz komentarza.
- Mauzoleum stanie otworem.

Mauzoleum stanowiło obraz nędzy i rozpaczy... Zdesakralizowany grobowiec został wyczyszczony, również nigdzie w jego pobliżu nie widać było zajmującego go dotąd ciała. Podejrzenie, że właściwości kamiennej płyty, którą znalazłem w pociągu odpowiadają w pełni częściom znajdującym się tutaj, zmieniło się w pewność, gdy ujrzałem dziwaczne graffiti wymalowane na ścianach. Odszyfrowana zagadka wskazywała "27" jako liczbę o szczególnym znaczeniu. Niedużo czasu zajęło mi dojście do przerażającego wniosku, iż to mnie dotyczy ta zagadka, że to Winslow podsuwa mi kolejne współrzędne do teleskopu Ala Kinga!...

Zagadka graffiti

- Rozwiązanie algebraicznego zadania daje liczbę 27.
- Jest to kąt, na jaki musi zostać ustawiony teleskop.



Dalsze poszukiwania przyniosły skutek w postaci listu zaadresowanego do mnie i napisanego przez Winslowa na kawałku strony wydartej z dzie-

ia Nietzschego. Ona również była zagadką samą w sobie i... - jak się okazało - częścią kolejnej koordynaty. Po krótkim przemyśleniu doszedłem bowiem do wniosku, że zaznaczony numer strony pomnożony przez 100 daje koordynatę odległości (16500), którą mogłem wprowadzić do urządzenia sterowniczego teleskopu. Wciąż nie byłem pewien, dlaczego agent pozostawia te wskazówki dla mnie, jednak nie mogłem nie podążyć tym śladem i wróciłem do domu Ala Kinga.

Wskazówka z urny

- Numer strony to 165.
- Zaznaczona wskazówka to "100 razy".
- Pomnóż 165 razy 100, by otrzymać wartość 16500.
- Liczba ta stanowi dystans (X) dla Karty Ustawień teleskopu.

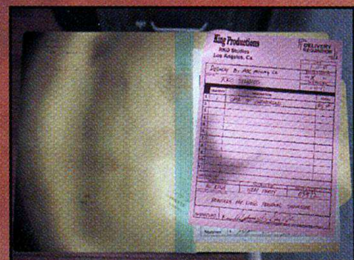
Wykorzystałem różnicę poziomów pomiędzy bezwzględną wysokością, na jakiej znajdował się dom Ala Kinga a zaznaczoną poziomicą, i zestawiłem ją z odległością, by - korzystając z leżącej na stoliku obok teleskopu karty - uzyskać wertykalny kąt +0.5. On wraz z horyzontalną koordynatą z zagadki algebraicznej w Mauzoleum posłużył do programowego ustawienia teleskopu... Spojrzałem przezeń. Nie bez drżenia uzmysłowiłem sobie, że soczewki ukazują mi właściwe miejsce... Oto na brzegu pustkowia stał niewielki bungalow. Przed nim zaś - o zgrozo! - stał, wpatrzony w lornetkę skierowaną na mnie - Winslow! Zszokowany spostrzegłem jeszcze, jak Winslow, najwyraźniej dostrzegłszy, że wreszcie go znalazłem, opuszcza szkła, przyjacielsko kiwając ręką mówi coś i znika za domkiem!...

Zanim jednak ruszyłem śladem Winslowa, poleciłem Alice wrócić do jej pokoju w hotelu i zamknąć się w nim!... Miejsce, które widziałem przez szkła teleskopu wydawało się opuszczone i niewykorzystywane od najmniej od czasu wojny. Mimo to drzwi nawet nie drgnęły, gdy na nie naparłem... Pobliskie okno nie sprawiało takich problemów, lecz - niestety - z powodu opuszczonych zasłon - niewiele z wnętrza domku mogłem zobaczyć. Wyjąłem broń i wśliznąłem się do wnętrza, poruszając zasłony... Zdążyłem jednak ledwie stanąć na podłodze, gdy ta zarwała się pod moim ciężarem, ja zaś bezwładnie spadłem kilka stóp w dół, w coś, co było niegdyś piwnicą domku!... Klęczałem w kałuży na wpół zakrzepłej krwi!... Znalazłem się w Jego kryjówce, w miejscu, które widziało moment śmierci Elizabeth Short!... Tu było wszystko: narzędzie mordu, tortur i krew, która wyciekła z jej udręczonego ciała zanim podrzucono je w mieście. Wstrząśnięty i targany mdłościami, rozpaczliwie usiłowałem wydostać się z tego przerażającego pokoju. Znalazłem jednak coś, co sprawiło, że krew zastygła mi w żyłach! Oto po przeciwnej stronie, oparta o ścianę stała drewniana drabina. Na jej poręczy zaś, dokładnie na wysokości oczu, zawieszona była skrwawione zdjęcie mojej Alice! Na rewersie fotografii wypisano wiadomość "dziewiąta ofiara została wybrana..." ("the nine victim has been chosen..."). Wstrząśnięty i opętany jedną myślą - wrócić do Alice - począłem wspinać się po szczeblach drabiny. Nagle jeden z nich pękł z trzaskiem, spadłem na podłogę i - na wpół przytomny od uderzenia - usłyszałem syczący dźwięk, jak gdyby zapalanego lontu! Natychmiast też ujrzałem płomienie pojawiające się w kilku miejscach naraz w domku nade mną i pojąłem, że muszę znaleźć drogę ucieczki z budynku, albo... stanie się on moim stosem pogrzebowym!

Na ścianie naprzeciw dostrzegłem piwniczne drzwiczki, które musiały prowadzić na zewnątrz. Podbiegłem do nich i rozczarowany ponad wszelkie prawdopodobieństwo, spostrzegłem, że zamyka je kłódka. Klucza zaś, który mógł otworzyć zawarte przede mną wrota do życia nie było!... Obok jednak znajdował się rząd trzech szafek. Otwierałem je jedną po drugiej, by osłupiały spoglądać wprost w maski pozostawionych tam przez Winslowa pajaców w pudełkach... Kiedy jednak chwyciłem uchwyt ostatniej z nich, wrzasnąłem z bólu! Metalowy uchwyt był rozgrzany niemal do białości przez umieszczony w szafce i połączony z klamką plątaniną drutów akumulatorem. Trzymając się za obolałą dłoń, spostrzegłem również, że uchwyt został wymodelowany tak, by mógł pozostawić na dłoni tego kto go ujął wypalony znak "o" - runę świadectwa. Nie miałem jednak czasu na domyślanie się sensu tego zdarzenia. Chwyciłem wiszący nad akumulatorem klucz i, krztusząc się szybko przybierającym dymem, rzuciłem się w kierunku drzwi, otworzyłem je i - rozpaczliwie pożądając haustu świeżego powietrza - wypadłem w noc...



Brudny od dymu i krwi i niemal nieprzytomny od domysłów, wróciłem do pokoju Alice tylko po to, by dowiedzieć się że zniknęła. Nie bez śladu jednak - pozostawiła wiadomość zaadresowaną do mnie, w której mówiła, iż Al King nagle poczuł nawrót grypy, a jako że inne panie nie były dziś wieczór dostępne, a ona jako nowy pracownik nie mogła się sprzeciwiać - pojechała doń asystować mu. Będąc świadomym prawdziwych zamiarów Kinga i - co gorsza - planów Winslowa, udałem się do rezydencji.



Kiedy tam wszedłem, potwierdziły się wszystkie moje najgorsze przeczucia!... To miejsce było wypaczonym obrazem tego co zapamiętałem. Nie miałem wątpliwości, że za chaosem tym stoi Winslow. Na podłodze widoczne były ślady krwi wśród porozbijanych sprzętów, na ścianach zaś i niektórych przedmiotach widniały bluźniercze runy i dziwaczne sentencje pochodzące z dzieł Shakespeara i Lewisa Carolla... Ślady te prowadziły mnie wprost do starego projektora filmów stojącego w gabinecie... Wiedziałem, że to Winslow poprowadził mnie do niego i nie zdziwiłem się, gdy włączywszy go, ujrzałem na niemym filmie właśnie jego, brutalnie i bezlitośnie katującego jeździeckim pejczem związanego Ala Kinga! Za nimi leżała związana Alice. Spojrzenie Winslowa wprost w kamerę, wprost we mnie i wyraźnie widoczny w nim błysk szaleństwa wywołał we mnie dreszcze. Nie skończyło się jednak na tym - w pewnym momencie Winslow opuścił plan, by wrócić z ogromnym tasakiem i...

Nie mając żadnej wskazówki od Alice, gorączkowo rozglądałem się po gabinecie. I naraz skojarzyłem, że ściana, na której wisiała hawajska odmiana zegara z kukułką wygląda nieco inaczej niż na przerażającym niemym obrazie, jaki oglądałem. Bliższe oględziny potwierdziły przypuszczenie: przesunięcie wskazówki godzinowej na piątą, minutowej zaś na minutę przed dwunastą, odczekanie do chwili, gdy niewielka tancerka hula ("kukułka"), "wyjedzie" z zegara i zacznie tańczyć i - wtedy - cofnięcie wskazówki minutowej na jedenastą sprawiło, że otworzyły się sekretne drzwi prowadzące w mroczny, kierujący się gdzieś w dół korytarz... Podążyłem tą długą drogą stopni, by wreszcie stanąć w wejściu podziemnej groty.

Zegar

- Ustaw wskazówkę godzinową na 5.
- Ustaw wskazówkę minutową na 11, w chwili gdy widoczne jest tańczące hula dziewczę.

CHEAT: bongo

AKT SZÓSTY, SCENA DRUGA [CD 1]

...Światło w niej było przytłumione i wypełnione duszącym dymem, ale udało mi się spostrzec postać wiszącą w przeciwległym krańcu groty. Usiłując dostać się w jej pobliże, spostrzegłem, że moje serce zaczyna bić ogłuszająco głośno... Zrozumiałem, że poddany jestem narkotycznym kadzidłom, skutki działania których odczułem dawno temu w kryptach pod austriackim klasztorem. Widok sali począł się rozmazywać, jednak udało mi się zachować przytomność i dotrzeć do zawieszonej postaci... Usłyszałem przesycony bólem kobiecy głos. To była Alice. Podniesionym z podłogi ceremonialnym sztyletem odciąłem ją od sznura, przytuliłem i począłem rozcinać jej więzy... Naraz sparaliżowało mnie brzmienie jednego wymówionego przez nią słowa... Podniosłem głowę po to tylko, by zobaczyć jak Alice staje się Winslowem! Poczułem uderzenie w twarz! Zaraz po tym ujrzałem prawdziwą Alice wychodzącą z cienia i sprawiającą wrażenie całkowicie podległego Winslowowi automatu... Na jego polecenie uwolniła go z więzów, podniosła moją, upuszczoną przeze mnie broń i skierowała ją w moim kierunku!... Klęcząc na podłodze, oniemiały ze zgrozy, usłyszałem jak, tuż przed otwarciem portalu astralnego i wstąpieniem weń, Winslow nakazuje jej zastrzelić mnie! Podniosłem się z klęczek i spokojnie mówiąc do niej, przypominając jej kim jestem ja, kim jest ona, co dla siebie znaczymy - podchodziłem do niej. A wtedy ona... Ona, z dziecięcym spokojnym uśmiechem na twarzy, strzeliła sobie w głowę, czyniąc się tym samym dziewiątą, ostateczną, dobrowolną ofiarą dla Odyna!...

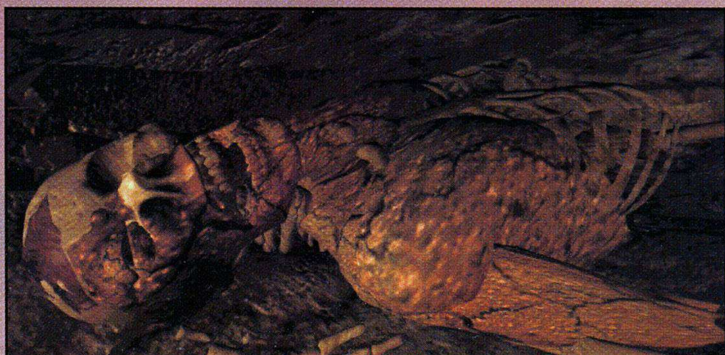
Sam nie wiem dlaczego wyjąłem broń z jej stygnącej dłoni i zataczając się, wszedłem w błyszczący portal...

...Znalazłem się przy sadzawce Odyna. Był tam również Winslow. Astralna podróż sprawiła jednak, że nie byłem w stanie przeszkodzić mu w zaśpiewach i dopełnianiu kolejnych kroków rytuału Odyna. Kiedy jednak bluźniercza ceremonia wzniosła się, by móc zakończyć się przyzwaniem ostatecznej grozy - strzeliłem. Przez głowę gorączkowo przelatywały mi myśli, strzępy wspomnień: pamiętając ostrzeżenia Waltera Pensky'ego i legendę opowiedzianą mi w kryptcie opata w podziemiach klasztoru w Austrii, strzeliłem w Dahlię. Pocisk, roztrzaskując kryształ, uwolnił ducha Odyna. On zaś zamieszkał w przywołującym Winslowie i porwał jego krzyk w otchłanie Dahlii... Straciłem przytomność...

Kiedy się ocknąłem, znajdowałem się w grocie, ze światłem w oczach i odbijającym się echem od ścian groty dźwiękiem fal w uszach... Nie byłem sam, oprócz mnie i ciała Alice byli tu również detektywi Maxwell i Vernon w otoczeniu umundurowanych policjantów. Oskarżyli mnie formalnie o zamordowanie Alice Casey i Elizabeth Short. Nie sprzeciwiałem się aresztowaniu, nie wyjaśniałem niczego. Czułem w sobie pokój. Moja misja została wykonana.

KONIEC

Gem.ini



Conflict: FreeSpace

PC **Interplay**

Produkt Interplaya został przez recenzenta CD Action, i nie tylko, okrzyknięty najwybitniejszą grą swego gatunku. Ta rozgrywana w rewelacyjnym środowisku graficznym symulacja walk w kosmosie zmusza gracza do wejścia w świat konfliktu między Ziemianami a Obcymi, ostatecznego konfliktu, którego wynik zadecyduje o być albo nie być naszego gatunku, ba - całego kosmosu. Do gry w czasie trwania opowieści wchodzi bowiem niespodziewanie ten „Trzeci Element" - tajemnicza, morderczna, okrutna, nastawiona na totalną eksterminację rasa. Wielka Wojna staje się Największą Wojną...

Rozdział 1, misja pierwsza: „Eve of Destruction"

Twoje zadanie w tej misji to ochrona Orffa GTC przed serią ataków floty Vasudanów (Virgosy, Cancery, Ariesy, Pisces i Leosy). Musisz uaktywnić automatyczne celowanie (Auto Target - znajdziesz je na dole na prawo lub na ekranie) - włączenia lub wyłączenia tej funkcji dokonuje się za pomocą kombinacji klawiszy: Alt+H. Na swoim HUDzie znajdziesz też - wzdłuż jego lewej strony - wyświetlacz broni podstawowej, którą obecnie dysponujesz. Aby skorzystać z tego, co ofiaruje ci opcja zdwojonego ognia, obracaj wskaźnikami swojej podstawowej broni - jak pewnie się orientujesz - za pomocą klawisza „.", aż wybierzesz obydwa ze swoich podstawowych laserów ML-16. Jaką zaproponować ci taktykę w tej potyczce? - Najlepiej skup się na niszczeniu myśliwców Vasudanów w ten sposób, aby wykańczać je pojedynczo. Największe efekty przynosi tu wykorzystanie pocisków MX-50. Najlepszy wynik w tej misji uzyskasz, gdy zarówno Orff GTC, jak i twój skrzydłowy, Alpha 2, przetrwają.

Rozdział 1, misja druga: „The Field of Battle"

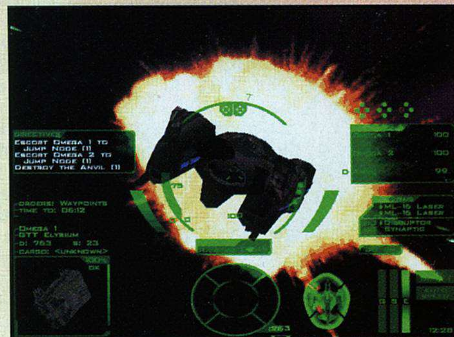
W misji tej razem ze swoją grupą zostajesz przypisany do zadania wyeliminowania czterech grup myśliwców Vasudanów w polu asteroidów. Zacznij od rozkazu, aby twój skrzydłowy ustawił się na twoim skrzydle. Aby to zrobić, musisz wywołać menu komend oddziału (Squad Message Menu) - robisz to za pomocą klawisza „C": wybierz opcję „all fighters", i wydaj im polecenie: „form on my wing". Na swoim radarze powinieneś ujrzeć teraz mniej więcej cztery niewyraźne czerwone punkty. Reprezentują one cztery grupy Vasudanów, z którymi musisz się zmierzyć. Zaczep ich. Aby to zrobić, musisz wycentrować jeden ze wspomnianych punktów na swoim radarze, a następnie lecieć prosto. Kiedy zbliżysz się, twoje sensory będą w stanie namierzyć grupę Vasudanów, do której leciałeś. W misji tej myśliwce Vasudanów wypuszczają prosto pociski ogniowe (co oznacza, że nie lockują ich na dany cel). Zatem łatwo będzie można przed nimi się uchylić, pod warunkiem, że wiesz jak zrobić unik i kiedy jest najlepszy moment, aby go zrobić. A więc uważaj. Zaraz powyżej twojego środkowego wyziernika widzisz wyświetlacz bezpieczeństwa (Threat Gauge). Urządzenie to ostrzega cię, kiedy tylko pocisk wroga zostanie wystrzelony w twoim kierunku. Kiedy zobaczysz, że Thread Gauge rozświetli się, wykonaj szybki obrót i uruchom swój dopalacz. Powinno ci to zapewnić wystarczającą prędkość, aby umknąć przed pociskami Vasudanów.



Kiedy uda ci się to przy zetknięciu z pierwszymi kilkoma grupami Vasudanów, i gdy jednocześnie wśród swoich skrzydłowych nie odnotujesz żadnych strat, zostaniesz ostrzeżony przed Asem Vasudanów (Vasudan Ace) zbliżającym się w myśliwcu typu Seth. Oznacza to, że masz przed sobą zadanie, za które możesz otrzymać dodatkowe punkty. Myśliwce klasy Seth cechują się znakomitymi osiągami, jeśli chodzi o ich prędkość maksymalną. W skład ich uzbrojenia wchodzą pociski na podczerwień, podobne do twoich MX-50-tek. Zbliżenie się do asa od tak po prostu, nakierowując się na niego, oznacza poważne uszkodzenia twojej maszyny, lub nawet twoją śmierć. Sposobem na podejście do tego gościa, gwarantującym sukces, jest manewrowanie przez jakiś czas przed nim i wypuszczenie w jego kierunku kilku salw twoich pocisków MX-50. Jeśli uda ci się sprostać zadaniu zniszczenia Vasudan Ace, jego śmierć przyniesie ci specjalne odznaczenie - Distinguished Flying Cross Medal (na poziomie trudności co najmniej średnim - medium).

Rozdział 1, misja trzecia: „Small Deadly Space"

W tej misji masz szybko zmierzyć się i zniszczyć wszystkie myśliwce Vasudanów, a następnie rozwalić dwa ich transportowce, przed dokonaniem inspekcji zawartości ich pojemników ładunkowych. Aby sprawnie przedrzeć się przez myśliwce Vasudanów, powinniście z twoimi skrzydłowymi ostrzeliwać jednocześnie te same myśliwce. Namierz najbliższego myśliwca Vasudanów, wywołaj menu komend oddziału (Squad Message Menu) za pomocą klawisza „C", wybierz „wszystkie myśliwce" („all fighters"), a następnie - „zniszcz mój cel" („destroy my target"). I tak cały czas, aż wszystkie myśliwce i transportowce Vasudanów zostaną wyeliminowane. Jeśli jakiemuś transportowcowi uda się wydostać z oblężenia i ucieknie, spodziewaj się wsparcia, które nadejdzie bardzo szybko. Wśród pojemników z ładunkiem znajdują się dwa ciemnobrązowe. Zawartość jednego z nich jest bardzo wartościowa - prototyp nowej broni. A zatem zbadanie zawartości tych kontenerów jest jak najbardziej wskazane.



Rozdział 1, misja czwarta: „Avenging Angles"

W tej trudnej misji masz za zadanie zniszczyć statek transportowy podczas walki. Aby dokonać tego z pełnym sukcesem, niech skrzydło Beta zlikwiduje transport Omega, jednocześnie zaatakuj wrogie myśliwce przy pomocy skrzydła Alpha. Musisz





bardzo szybko przedrzeć się przez te myśliwce. Postępuj tak jak w poprzedniej misji - ostrzeliwuj razem ze swoimi skrzydłowymi zawsze te same cele. Procedura znana z poprzednich starć: klawiszem „C” wywołujesz menu komand, wybierasz skrzydło („wing”), następnie - Alpha, a w końcu „zniszcz mój cel”. Możesz w tej misji zdobyć dodatkowe punkty - dostaniesz je, gdy uda ci się pokonać Rasputina. Musisz to zrobić jednak bardzo szybko i sprawnie, ponieważ Rasputin rzuci się do ucieczki, gdy tylko transport Omega zostanie zlikwidowany. Jeśli uda ci się dopaść go na czas, dostaniesz kolejne odznaczenie - Commendation Medal.

Rozdział 1, misja piąta: „Out of the Dark, Into the Night”

Ta misja jest stosunkowo prosta i nie powinna ci przysporzyć większych problemów; twoja grupa została wyznaczona do eskortowania Plato do punktu węzłowego skoku (jump node). Jedna sugestia: zmień wybór swojego statku na przechwytywacza Valkyrie; bardzo skorzystasz z jego szybkości i zdolności manewrowych. Przydadzą się, gdyż misja ta przynosi z sobą coś nowego: oto odsłonią ci się uroki Conflict: Freespace - spotkasz nową rasę, która jest bardzo nieprzyjaźnie do ciebie, i nie tylko, nastawiona. Co gorsza - twoje wykrywacze nie są w stanie namierzyć nowych, wrogich statków. Nie będziesz mógł zatem zalockować ich jako celów swoich ataków z broni, której używałeś do tej pory. Dlatego sugeruję, żebyś upewnił się, że jesteś uzbrojony w inny rodzaj pocisków - GTM-2 Fury. Za pomocą tych pocisków prowadzisz po prostu ciągły, prosty ogień, bez konieczności lockowania na cel. Jednocześnie nie są one aż takie złe - lecą z prędkością wystarczającą, abyś był w stanie namierzyć cel w swoim wyzierniku, gdy już będzie odpowiednio blisko. W misji tej „Wielcy Nieznani” zaatakują i zdziesiątkują Platona; na szczęście wysunie się platforma ratunkowa, i zacznie kierować się wprost do punktu węzłowego. Pamiętasz - to główny cel tej misji: eskorta tego statku do punktu węzłowego. Nie masz zwracać uwagi na to, że właśnie w świecie gry pojawili się nowi Obcy. Ale z drugiej strony czemu pominąć ten fakt milczeniem :)? Gdy masz na stanie pociski Fury, powinno udać ci się zabić przynajmniej jednego z „Wielkich Nieznajomych”; ale jest to dość trudne zadanie, ponieważ będziesz musiał w tym celu zrezygnować ze wsparcia ze strony twojego HUDa. Najlepszą taktyką tutaj będzie wpadnięcie znienacka przed jednego ze statków „Nowych Obcych” i nieprzerwane atakowanie go pociskami typu Fury.

Rozdział 1, misja szósta: „Paving the Way”

W tej misji wymaga się od ciebie, abyś razem ze swoimi skrzydłowymi eskortował Galateę przez pole asteroidów. Znowu, tak jak w poprzedniej misji, zmień wybór swojego statku na przechwytywacza Valkyrie. Ponownie będziesz musiał skorzystać z jego osiągów szybkościowych i zdolności manewrowych. No i, tak jak w ostatniej misji, najbardziej sprawdzą się pociski Fury. Ich zaleta polega na tym, że pociski zapewniające ciągły, prosty ogień są po prostu lepsze, aby zmierzyć się z asteroidami i, ewentualnie, myśliwcami Shivanów, na które możesz natknąć się po drodze. Sukces w tej misji zapewni następująca taktyka: lot naprzeciwko Galatei (w przybliżeniu jakieś 1000 jednostek); następnie zawróć i skieruj się ku Galatei, aby wyczyścić jej pole lotu - zniszcz każdego asteroida, który zmierza w jej kierunku. Kiedy będziesz już blisko końca misji, przybędzie kilka myśliwców Shivanów, aby uniemożliwić odlot Galatei. Jeśli udało ci się utrzymywać Galateę w dobrym stanie (musi pozostać więcej niż 50 procent „zdrowia”), a na dodatek sprzątnąłeś myśliwca Shivanów we wcześniejszej misji, zostaniesz odznaczony - dostaniesz medal Distinguished Flying Cross Medal.

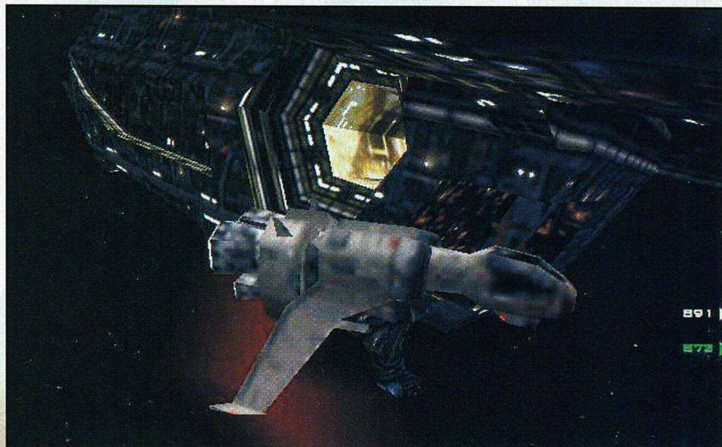


Rozdział 1, misja siódma: „Pandora's Box”

Misja ta wymaga od ciebie i twojego skrzydłowego, abyście wybrali się razem na rozpoznanie składu ładunku Shivanów. Kiedy zaczniecie się zbliżać do ładunku, na arenę wtargnie kilka grup Shivanów, jednocześnie większość „towaru” eksploduje. Ta misja w sumie to jedna wielka pułapka. Ale i tak musisz zbierać w niej tak dużo informacji jak tylko się da. Rozkaż swoim skrzydłowym, aby kryli cię („cover”), a sam dokonaj inspekcji ładunku Shivanów, które pozostały po eksplozji. Najłatwiej to zrobić, namierzając pojemnik z ładunkiem, lecąc do 150 jego jednostek i dopiero wtedy całkowicie się zatrzymać. Kiedy już zbadałeś zawartość danego pojemnika, wybierz następny i użyj dopalacza swojego statku, aby przenieść się do następnych 150 jednostek. Gdy skończysz inspekcję wszystkich pojemników, które ocalały wybuch, dowódca powie ci, abyś wynosił się z tego terytorium.

Rozdział 1, misja ósma: „The Hammer and the Anvil”

Podczas trwania tej misji będziesz musiał eskortować trzy wysyłki z ładunkiem do punktu węzłowego skoku Ribos. Grając, zetkniesz się z kilkoma grupami myśliwców Shivanów, które będę cię atakowały, celując w pojemniki z ładunkiem. Musisz postarać się, aby zapewnić towarowi ochronę i nie dopuścić do jego uszkodzenia. Najpierw postaraj się przypisać jedno ze swoich skrzydeł do obrony tego ładunku, który jest najbardziej uszkodzony. Ponieważ myśliwce Shivanów są skoncentrowane prawie wyłącznie na atakowa-





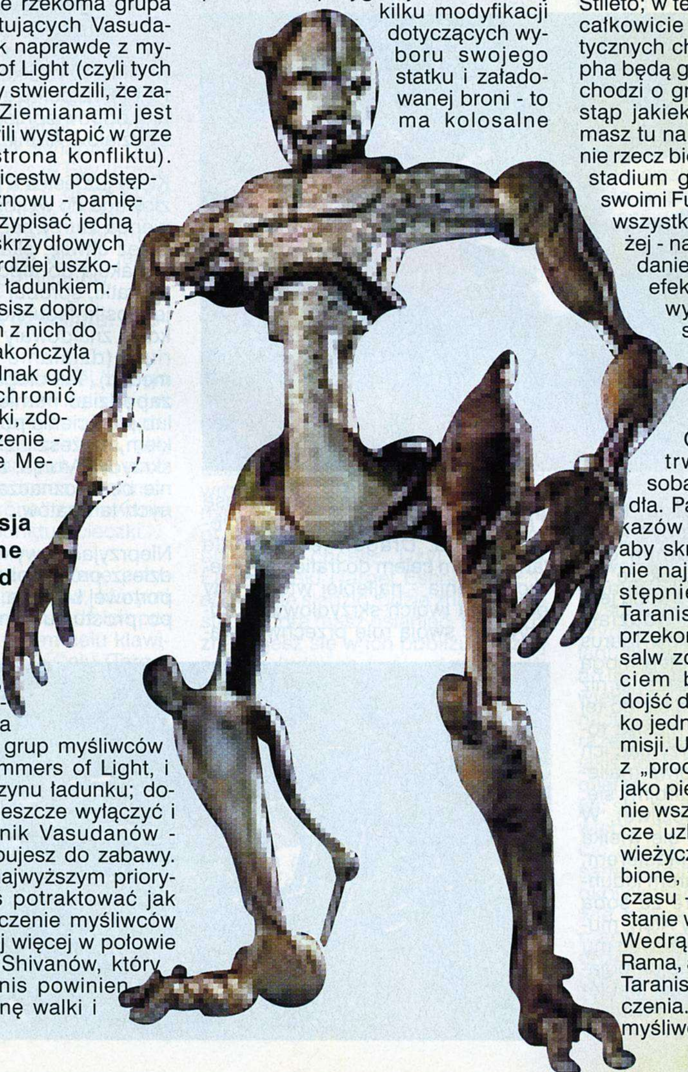
niu wysyłki towaru, który bronisz, możesz swobodnie próbować prowadzić bezpośrednie działania zaczepne. Kiedy cały ładunek dotrze już w pobliże punktu węzłowego, przybędą dwie dodatkowe grupy myśliwców Vasudanów, aby ci pomóc (tak, tak - to nie pomyłka: taki przebieg akcji jest zgodny z fabułą) w eskortowaniu zagrożonego ładunku. Szybko ustaw się w najlepszej pozycji - pod jedną z grup myśliwców Vasudanów. Zaraz po tym jednak zła wiadomość - kolejny myśliwiec Vasudanów nadleci, ostrzegając cię, że rzekoma grupa myśliwców eskortujących Vasudanów składa się tak naprawdę z myśliwców Hammer of Light (czyli tych Vasudanów, którzy stwierdzili, że zawarcie paktu z Ziemianami jest zdradą i postanowili wystąpić w grze jako... czwarta strona konfliktu). Szybko zatem unicestw podstępnych zdrajców. I znowu - pamiętaj o tym, żeby przypisać jedną ze swoich grup skrzydłowych do ochrony najbardziej uszkodzonego statku z ładunkiem. Tak naprawdę musisz doprowadzić tylko jeden z nich do celu, aby misja zakończyła się sukcesem, jednak gdy uda ci się ochronić wszystkie trzy statki, zdobędziesz odznaczenie - Vasudan Alliance Medal.

Rozdział 1, misja dziewiąta: „The Darkness and the Light"

Misja ta wymaga od ciebie dość dużej sprawności, twoje zadanie polega bowiem na zniszczeniu kilku grup myśliwców Vasudanów - Hammers of Light, i rozwaleniu magazynu ładunku; dodatkowo musisz jeszcze wyłączyć i rozbroić krążownik Vasudanów - Ramses. Przystępujesz do zabawy. Jako zadanie o najwyższym priorytecie powinieneś potraktować jak najszybsze zniszczenie myśliwców Vasudanów. Mniej więcej w połowie misji niszczyciel Shivanów, który nazywa się Taranis powinien wkroczyć na arenę walki i zniszczyć Ramsesa. Nie ma szans na uratowanie Ramsesa. Kiedy ten kolos zostanie już zniszczony, twoim „misyjnym" zadaniem stanie się konieczność zniszczenia jakiegokolwiek istniejącego jeszcze „towaru" i wyniesienia się stąd.

Rozdział 1, misja dziesiąta: „First Strike"

Osłanianie i ochrona Taranisa nie jest zadaniem najtrudniejszym, pod warunkiem jednak, że się do niego odpowiednio przygotujesz. Dokonaj kilku modyfikacji dotyczących wyboru swojego statku i załadowanej broni - to ma kolosalne znaczenie. Zastąp Apollosy z twojego skrzydła Beta przez Valkyries. Przechwytywacze lepiej się nadają do procedury osłaniania bombowców Athena z twojego skrzydła Alpha. Przełącz także swoje skrzydło Gamma - dokonaj jego zamiany na Apollossy; będą kręciły się po najbliższej okolicy, po tym jak już unieruchomiony Taranis będzie się znajdował pod ciągłym atakiem Shivanów; pomoże trochę siła dodatkowego postoju Apollosa. Wypełnij obydwie szczeliny pociskowe każdego z bombowców Athena bombami Stileto; w ten sposób Taranis będzie całkowicie bezbronny w tych krytycznych chwilach, gdy skrzydła Alpha będą go wykańczały. Jeśli teraz chodzi o grupy Beta i Gamma - zastąp jakiekolwiek MX-50-tki, które masz tu na stanie (są one praktycznie rzecz biorąc bezużyteczne w tym stadium gry i w tych warunkach) swoimi Furiesami. W końcu wyłącz wszystkie lasery ML-16 (jak wyżej - na tym poziomie ich posiadanie nie przyniesie żadnego efektu), aby na ich miejsce wykorzystać coś bardziej skutecznego - mogą to być nawet Disruptery.



Teraz pora na samą misję. Co my tu mamy? Otóż staraj się w czasie jej trwania utrzymywać ze sobą razem wszystkie skrzydła. Pamiętaj, aby używać rozkazów dla swoich skrzydłowi, aby skrzydło Alpha było w stanie najpierw „wyłączyć", a następnie ostatecznie rozbroić Taranisa. Szybko się również przekonasz, że za pomocą kilku salw zdwojonego ognia z użyciem bomb Stiletto możesz dojść do stanu, skąd wiedzie tylko jedna droga - do ukończenia misji. Uważnie postępuj zgodnie z „procedurą" - najpierw niech jako pierwsze idą silniki; następnie wszystkie systemy pomocnicze uzbrojenia; w końcu same wieżyczki. Kiedy już masz to zrobione, teraz to już tylko kwestia czasu - poczekaj aż Taranis zostanie wyholowany na zewnątrz. Wedrą się skrzydła Wishnu i Rama, aby, fala za falą, atakować Taranisa, z zamiarem jego zniszczenia. Wydaj wszystkim swoim myśliwcom rozkaz - muszą chronić Taranisa. Sam skoncentruj się przede wszystkim na „rozpracowaniu" Basilisków, jeszcze zanim zajmiesz się Scorpionami, w każdej danej fali nadlatujących myśliwców. Taka kolejność jest ważna - Basiliski mogą nie tylko wyrządzić większe szkody niż mniejsze Scorpiony, ale są też dość powolne i stanowią łatwy cel twoich ataków - możesz je zniszczyć szybko i zyskać na tak potrzebnym ci czasie.

Rozdział 2, misja pierwsza: „The Aftermath"

Musisz wykonać pewną robotę. Przede wszystkim masz za zadanie przeprowadzić bezpiecznie trzy transporty do celu. O ile tylko będziesz pamiętał o dwóch kluczowych klawiszach rozkazów: „E" i „G", misja ta nie powinna przysporzyć ci większych trosk. „E" pozwala namierzyć statek, który eskortujesz; naciśnięcie tego klawisza dwa razy dokonuje przesunięcia na trzy transporty, którymi jesteś zainteresowany. „G" pokazuje ci najbliższego wroga, który atakuje statek pozostający pod twoją opieką. Zapamiętaj - cały czas musisz przebywać jak tylko się da najbliżej obiektów, za które jesteś odpowiedzialny. Często używaj „E", aby orientować się ciągle w ich położeniu, nawet gdy znajdujesz się właśnie w amoku walki z bandytami. Kiedy zabłądzisz na odległość większą niż 1.000 jednostek od nich, oznacza to, że właśnie straciły swoją osłonę i są bezbronne. Wtedy musisz zostawić w diabły to, czym się obecnie zajmujesz i lecieć wykonywać swoje obowiązki. Kiedy natkniesz się na nowych wrogów, namierz szybko wszystkie swoje transportowce, używając komendy „G" w przypadku każdego z nich. Wielokrotnie okazywać się będzie, że grupa nadlatujących wrogów wcale nie ma ochoty na transporty, które cię interesują - w takich wypadkach po prostu nie zawracaj sobie nimi głowy. Jednak kiedy Shivanowie przybędą jednak po lota, pamiętaj, jak masz rozplanować swoje priorytety w mordowaniu ich. Pierwsze powinny być rozwalone wszystkie lekkie bombowce Shaitan; następnie masz na uwadze ślamazarne, ale dobrze uzbrojone Basiliski; w końcu zajmiesz się męczliwymi Scorpionami. Jednak musisz w razie czego oprzeć się kuszeniu, którym będzie podążanie za wszystkimi Shivanami w okolicy, aby przetrzepać im futra, i skupić się zamiast tego na swoich transportach. Kiedy stracisz więcej niż jeden, nie będziesz już miał okazji zdobycia medalu w następnej misji. Przy końcu tej misji, kiedy transportem lota opiekuje się już Pinnacle, możesz wrócić i rozprawić się z pozostałymi przy życiu upiorami (niedawnej jeszcze) przeszłości.

Rozdział 2, misja druga: „The Big Bang"

W misji tej musisz chronić Asimova. Problem jednak polega na tym, że zostałeś wrzucony w Apollo, z ML-16, który jest jedną z twoich głównych broni, i MX-50-tkami jako pociskami. Jeśli postarałeś się w ostatniej misji i dobrze wypadłeś w końcowych podliczeniach, obecny będzie też Ravange. Sprawi to, że rzecz będzie trochę mniej skomplikowana, jako że w ten sposób Shivanowie będą mieli kolejny element, z którym będą się musieli liczyć, a Ravange jest uzbrojony i zdolny do obrony i zadawania poważnych ciosów.

Ale są jeszcze dwie przyczyny, dla których misji tej nie należy uznawać za jakąś nadzwyczajnie ciężką, i które mogą sprawić, że naprawdę zaliczysz ją z zadowalającym wynikiem. Po pierwsze zrób wszystko, aby twój Avenger nie był uzależniony od ML-16-tek. Pamiętasz już z wcześniejszych misji: ML-16 są praktycznie bezużyteczne przeciwko tarczom Shivanów, a z drugiej strony spowolniają one jedynie siłę ognia Avengera. Jeśli natomiast myślisz o użyciu twoich MX-50-tek, ustaw je na zdwojony ogień, i wypuszczaj je tylko po tym, jak tylne tarcze obiektu twojego ataku zostaną zniszczone. Po drugie - znowu dokonaj segregacji twoich celów pod względem ważności. W skład sił wroga wchodzą: lekkie bombowce Shaitan oraz myśliwce Scorpion; musisz najpierw niszczyć te pierwsze. Scorpiony w tej misji zasadniczo pełnią jedynie rolę przechwytywaczy, ostrzeliwując ciebie i twoje skrzydła, a nie bezpośrednio Asimova. Bardziej roztropne będzie więc jak najszybsze zatrzymanie bombowców, które stanowią prawdziwe zagrożenie dla bezpieczeństwa Asimova. Oszczędzenie Ravage zapewni ci w tej misji dodatkowy bonus - wypełniając to zadanie, otrzymasz medal; dodatkowo również kolejna misja będzie dzięki temu trochę prostsza.

Rozdział 2, misja trzecia: „La Routa Della Fortuna”

Napad na posterunek HOL okazuje się zasadzką Shivanów; Galatea idzie ci z pomocą i zastaje całą sytuację, która nawet staje się jeszcze bardziej nieciekawa, gdy dwa krążowniki Shivanów wpadają na arenę teatru działań wojennych.

Misja ta jest dość prosta: zniszcz Shivanów, jednocześnie starając się, aby Galatea odniosła jak najmniej obrażeń. Żeby udało ci się to w możliwie najbardziej bezbolesny i ekspresowy sposób, dokonaj przeglądu ładunków broni swoich skrzydeł i zastąp wszystkie MX-50-tki czymś bardziej wartościowym i godnym szacunku. Kiedy nawiną się krążowniki Hellion, zniszcz najpierw Hellion 2, klasy Cain (z tych dwóch ten jest znacznie prostszy w unieszkodliwieniu). Pamiętaj, abyś zawsze wykorzystywał sensownie i z pożytkiem swoje skrzydła; bardzo mogą się przydać dwa bombowce Medusa ze skrzydła Gamma - użyj ich szybko do zatopienia krążowników Shivanów.

Jeśli kadłub Galatei pozostanie w 50-cio procentowej sprawności, otrzymasz medal, a kolejna misja okaże się o wiele prostsza. Jeśli jednak w ostatnim scenariuszu nie powiodło ci się zbytnio, Galatea będzie posiadała uszkodzenia pobitewne (83 procent integralności zamiast normalnych 100 procent), co sprawi, że wszystko, co teraz się stanie będzie dość skomplikowane. A zatem - powodzenia!

Rozdział 2, misja czwarta: „Where Eagles Dare”

W niniejszej misji zostaniesz wyznaczony do zniszczenia konwoju nieprzyjaciela i całej jego eskorty, zanim towarzystwo dojdzie do najbliższego punktu węzłowego i zwieje na dobre.

Wejdź do opcji wyboru statku i zmień skrzydło Beta na dobrze uzbrojone myśliwce. Weź dla siebie samego bombowiec Athena; wypełnij obydwie luki pociskowe bombami Stiletto. Kiedy tylko misja się rozpocznie, niech wszystkie myśliwce wejdą w kontakt z siłami wroga, podczas gdy ty pomknij naprzód i unieruchom silniki na transportach Gemini (powinno wystarczyć jakieś dwadzieścia bomb Stiletto, ale w razie czego możesz też spokojnie użyć Disruptora). Kiedy wreszcie uda ci się wysadzić silnik danego statku, leć do następnego. Gdy już uciekające transporty są uszkodzone i zatrzymane, nie ma obawy o to, że uciekną. Teraz do końca zabawy potrzeba ci tylko tyle czasu, ile zajmuje rozprawienie się z resztą bandytów.

Rozdział drugi, misja 5: „Tenderizer”

Znowu okazuje się, że Galatea została złapana w pułapkę. Twoje zadanie polegać będzie na zorientowaniu się w sytuacji i wybraniu takiego rozwiązania, żeby wydostać ją stąd żywą.

Musisz przede wszystkim postarać się wyposażyć wszystkie przyjacielskie statki kosmiczne w najlepszą broń, która jest obecnie „dostępna na rynku”. Furies powinieneś zastąpić Interceptorami, MX-50-tki - Furies, i tak dalej, aż każda jednostka będzie już właściwie zaopatrzona, albo ma tego już tak dużo, że nie potrafi udźwignąć niczego więcej. Wyznacz starannie i uporządkuj według ważności swoje cele. Galatei najbardziej mogą zagrozić w tej chwili bombowce Amun. Niemniej niebezpieczne są bombowce Osiris. Używaj często klawisza „B” - namierzaj kolejną bombę (Target Next Bomb). Dzięki temu będziesz pewny, że w pobliżu nie znajdują się żadne bomby zmierzające w kierunku obiektu, który musisz uratować, tak żebyś mógł zawsze oddać strzał zanim one spadną na Galateę. Największe zagrożenie w tej misji niosą z sobą jednak przede wszystkim oddziały samobójców. Grupy statków Taurus i Cancer taranujące Galateę mogą przynieść większe spustoszenie niż cokolwiek innego, z czym się do tej pory zetknąłeś. Dlatego musisz robić wszystko, aby powstrzymać ich tak dużo jak to tylko możliwe (najlepiej wszystkie - ale nie czarujmy się: praktycznie jest to niemożliwe). W końcu kiedy rozpocznie się wielka samobójcza powódź z Maulerem, uginającym się pod ciężarem ładunków wybuchowych, które ze sobą niesie ten myśliwiec klasy Aten, musisz wtargnąć, aby pokrzyżować mu plany zaraz po tym, jak się on pojawi. Jest możliwe zniszczenie Maulera zanim wejdzie on w unicestwiający kontakt z Galateą: po prostu staw mu czoła i zaatakuj go za pomocą wszystkiego, co masz na stanie z tak bliskiej odległości jak się tylko da.

Rozdział 2, misja szósta: „Shell Game”

Ten z pozoru jedynie szybki skok, aby sprawdzić Evę okazuje się ostatecznie szalonym pędem w tym celu, aby rozwalić kilka transportów Shivanów i ich transportowców.

Wymagana jest tu odrobina finezji, coś na zasadzie zabijania fazowego (cokolwiek by to miało znaczyć). Najpierw musisz szybko zniszczyć transporty. Zatrzymanie wszystkich transportowców, zanim niektóre z nich osiągną punkt kluczowy i nie wpadną w nadprzestrzeń, wymykając ci się, to nie lada wyczyn, ale nie jest to krytyczne wymaganie jeśli chodzi o powodzenie misji. Na pewno pomoże posiadanie Disruptora, który unieruchomi ich silniki, ale żeby tak się stało musiałbyś mieć taką maszynę z ostatniej misji - udało ci się wtedy? Kiedy tylko wielkie statki zostaną już zniszczone, nie pozostaje nic innego jak roznieść w drobny pył wszystkie myśliwce.

Rozdział 2, misja siódma: „Enter the Dragon”

Masz w tej misji dwa cele, którymi są: po pierwsze zniszczenie Shakti; po drugie - unieszkodliwienie Arjuna Dragon, tak aby mógł on być przechwycony.



W przeciwieństwie do kilku innych misji z tej gry, tutaj skrzydła Alpha i Beta mogą podołać zadaniu destrukcji Shakti i wszystkich przebywających w jej pobliżu myśliwców bez twojej pomocy, daj im zatem szansę i niech unieszkodliwią jak najszybciej Arjuna. Dragon jest o wiele łatwiejszym celem do trafienia i unieruchomienia - najlepiej wtedy, gdy poluje na twoich skrzydłowych, odgrywając swoją rolę przechwytywacza, a nie wtedy, gdy ucieka przed nimi wszystkimi, gdy już Shakti został pokonany.

Kilka porad: Upewnij się, że namierzyłeś podsystemy silnika. Spróbuj użyć wystrzeliwanych sporadycznie pocisków, aby ogołocić jak najbardziej się da systemy ochronne, tarcze Dragona. Domyślny zasięg ognia artylerii, którą dysponuje Dragon jest dość kiepski, zatem raczej nie próbuj bombardować Arjuna jakimiś strzałami z nadzieją, że trafisz. Raczej spokojnie trwaj w pogotowiu, starannie śledź sytuację i wybierz moment, aby dokładnie go ostrzelać - nie marnuj strzałów. Kiedy już Arunja zostanie przygwożdżony, możesz spokojnie ruszyć, aby pomóc chłopakom w zniszczeniu Shakti i wszystkiego, co tam jeszcze się uchowało z floty Shivanów. Jeśli uda ci się to bez przyzywania skrzydła Delta, osiągnąłeś pełny sukces i w nagrodę dostaniesz medal.

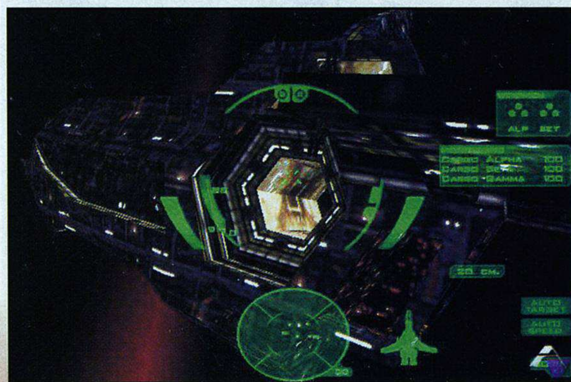
Rozdział 2, misja ósma: „Playing Judas”

W czasie tej misji rzucone ci zostanie prawdziwe wyzwanie - musisz przedrzeć się przez terytorium wroga i dokonywać lustracji rozmaitych celów.

Jedyny prawdziwy „kruczek” w tej misji polega na dostaniu się bezszelestnie w pobliże oddziałów Arunja, aby cię nie namierzyli. Można to osiągnąć dość prosto, ale musisz w tym celu wykazać się wielopoziomowym myśleniem. Konkretnie są trzy rejony, na których musisz się skupić: naciśnij po prostu klawisz „U”, aby namierzyć pierwszą nie odkrytą jednostkę ładunkową; następnie wyrusz - leć ostrożnie i dokładnie ponad wszystkimi obiektami, w dość dużym łuku, prosto do swojego celu. Jeśli jednak nadal czujesz się niezbyt pewnie, użycie klawiszy specjalnych F11 i F12 pokaże ci obecne położenie, odpowiednio: dział obronnych i oddziałów Arunja.

Kiedy już jesteś w pobliżu punktu węzłowego do wykonania skoku, powinieneś zatrzymać się i pozostać tu przez chwilę, skanując statki, które wskakują do tego obiektu. Badając te statki, spróbuj „poskanować” też jednostki ładunkowe, które początkowo znajdowały się na tym terytorium (działanie to przyniesie ci medal!). Tak długo jak uda ci się nie zapodziać namierzanych statków, lub pierścienia pojemników z ładunkiem, możesz już być pewny, że ani skrzydło Arunja, ani działa obronne nie będą oznaczały dla ciebie żadnych tarapatów.

Nieprzyjaciel wykryje cię, kiedy będziesz próbował wejść do zatoczki portowej Lucifera. W tym momencie po prostu rusz naprzód, aż twoje „napędy zaczepne” zaczną działać właściwie. Twoje tarcze powinny spokojnie ochronić cię przed tymi kilkoma pociskami, których nie możesz ominąć w momencie gdy czekasz na auto-naprawę swoich silników zaczepnych.



Rozdział 2, misja dziewiąta: „Evangelist"

Krótko: zniszcz Evę! Cóż - jest to tak zniechęcające w rzeczywistości, jak brzmi, gdy o tym myślisz. Nie czarujmy się. Ale spokojnie - misja ta w sumie wcale nie należy do najtrudniejszych. Oryginalne ustawienie dotyczące wyboru broni jest dobre i nie musisz go zmieniać.

Gdy misja się zaczyna, namierz podsystem uzbrojenia Evy. Wydaj polecenie skrzydłu Alpha, aby go zniszczyło. Wyleć do przodu i skieruj się w stronę „brzuszka" Evy (tam, gdzie znajduje się wspomniany podsystem) i wypuszczaj podwójnie odpalane bomby Stiletto, aż rozwalisz podsystem. Gdy już wykonałeś to zadanie, anuluj namierzanie i rozkaż grupie Alpha, aby zniszczyła Evę. Wypal podwójnie w Evę bomby Tsunami. Musisz jednocześnie pamiętać, aby przywołać wsparcie, zanim okaże się, że nie masz już amunicji, aby pomoc przybyła na czas.



Spróbuj połączyć wsparcie ze strony skrzydeł Alpha i Beta, a także przybierz odpowiednią do ataków zaczepnych pozycję na „podbrzuszku" Evy (pomiędzy podobnymi do ostróg jej wyrostkami) - powinno ci to dać prawie stuprocentową szansę, że nie dotknie cię żaden niespodziewany atak. Kiedy przechwytywacze Shivanów będą chciały zaprzątnąć twoją uwagę, nie przejmuj się nimi za bardzo i ciągle bądź skupiony na Evie - możesz jedynie poświęcić im tyle czasu, ile będzie potrzeba na wyłuskanie bomby Synaptic. Możesz też nawet wystrzelić Synaptiki bezpośrednio w podbrzusze Evy (hmm, ciekawe jak to brzmi?), gdzie spowodują eksplozję, spraw trochę „delikatnych" uszkodzeń, a bombki będą wciąż pętały się wokół, lecąc za ciebie i atakując Shivanów.



Rozdział 2, misja dziesiąta: „Doomsday"

Misja ta chyba najbardziej z tego wszystkiego, z czym zetknąłeś się w tej grze do tej pory, przypomina opowieść. Nie ma sposobu na to, aby ocalić Galateę, zatem jedynym ważnym zadaniem podczas „Doomsday" pozostaje obrona i zachowanie za wszelką cenę punktu ucieczki.

Postaraj się za wszelką cenę przywrzeć mocno do punktów, którymi masz się zająć. Ciągle śledź ich położenie, używając w tym celu klawisza „E" - Eskortowanie Celu (Target Escort). Ponadto namierzając jeden z nich i przyciskając „G" - namierz atakujących twój cel - możesz także zobaczyć, kto, jeśli coś takiego ma miejsce, atakuje je w danej chwili. Pamiętaj - jeśli nic takiego się nie dzieje, co znaczy, że nikt ich w tym momencie nie nęka, nie decyduj się na wyjście po to, aby sobie namnożyć punktów dzięki ilości zabitych. Postaraj się nie zostawać nigdy dalej niż 1.000 jednostek od nich. W końcu musisz też wykonać operację „priorytetyzowania" swoich celów, znaną z poprzednich misji - określ, kto jest najważniejszy i zasługuje na jak najszybsze wykończenie: tutaj najpierw zniszcz bombowce Nephilim, a potem możesz się wziąć za pozostałe statki Shivanów.

Już tak na marginesie, jeśli uda ci się ocalić wszystkie punkty, których masz bronić, i nie zostaniesz aż tak strasznie sponiewierany (mniej niż 50 procent integralności pancerza na końcu misji), otrzymasz w nagrodę medal. A dodatkowo - zyskasz tu, wcześniej podczas tej rozgrywki, dostęp do nowej głównej broni.

Rozdział 3, misja pierwsza: „Exodus"

W tym scenariuszu twoja praca polegać będzie na ochronie różnych grup statków, kiedy poruszają się one z jednego punktu kluczowego (typu Jump Node) do innego.

Częste i regularne używanie komend „Form on my Wing" (Formować się na moim skrzydle) - (C, 3, 7) oraz „Engage the Enenmy" (Prowadzić działania zaczepne w stosunku do wroga) - (C, 3, 9) pozwoli ci być pewnym, że ludzie z twoich grup będą przebywali tam, gdzie chcesz, i robili to, co chcesz. Użyj komendy Eskorta celu (Target Escort) - („E"), aby ciągle śledzić, gdzie znajdują się statki, które masz osłaniać. Kiedy już znajdujesz się w ich pobliżu, wezwij swoich ludzi na twoje skrzydło. W momencie gdy wypatrzysz wroga, wyślij ich do przeprowadzenia działań zaczepnych; ale postaraj się, aby zgrupowali się oni wokół ciebie i wokół obiektów, za które jesteś odpowiedzialny, aż bezpośrednie zagrożenie minie. Ponieważ nieprzyjaciel wślizguje się w tak nielicznych grupach, metoda ta sprawia, że możliwe staje się natychmiastowe zarżnięcie atakujących Shivanów kiedy tylko się pojawią. Po tym możesz pomknąć szybko z powrotem, aby na nowo zacząć strzec transportów. Nawet para krążowników Shivanów, Cain i Able, nie przetrwają zbyt długo w zetknięciu z taką strategią, którą przyjmujesz.

Kiedy okazuje się, że wrogowie atakują Mecrossa, znowu musisz zastosować słynną „regułę priorytetyzacji" celów - niszcząc ciężkie bombowce Nephilim przed wszystkimi innymi statkami-agresorami Shivanów. Kiedy uda ci się doeskortować Mecrossa i przynajmniej 80 procent innych statków, dodatkowo wszystko to bez wzywania posiłków, zostaniesz nagrodzony medalem.

Rozdział 3, misja druga: „Last Hope"

Ta misja jest dość trudna. Podczas jej trwania musisz wysłać na tamten świat (który?) nieprzyjaciół, którzy nadciągają chmarami, aby wykończyć unieruchomionego PVD Hope.

Pierwsza rzecz, którą należałoby tu zrobić jest zmiana systemów broni w Valkyries. Ustaw Banshees w ulokowanym z boku porcie dział, a Promotheusa w tym położonym na dole. Dwa kolejne klucze do odniesienia tu sukcesu to: oczywiście ustalenie ważności celów swoich ataków i zrzucanie bomb. Zapamiętaj, że jak długo ciężkie bombowce Nephilim krążą w pobliżu, pozostałe statki Shivanów działają na zasadzie eskorty i przechwytywaczy. Co najsmutniejsze - jako pierwszego zaatakują właśnie ciebie, a nie Hope'a. Powinieneś sobie z nimi pogadać dokładnie po tym, jak już uporasz się z bombowcami, nigdy przedtem.

W misji tej będziesz też musiał bardzo często używać klawisza „B" - Target Next Bomb (namierz kolejną bombę) - będziesz bowiem bezustannie nękany atakami Nieznanych Bomb Shivanów. W ogóle - nie ma się z czego cieszyć, bo generalnie masz przechlapane: pełno tu bombowców - i zawsze znajdzie się przynajmniej jeden, który będzie miał wystarczająco dużo czasu, aby wyrzygać zawartość swoich komór ładunkowych, a Hope jest zbyt mocno uszkodzony, aby przyjąć jakąś jej większą ilość. Dobrą strategią jest naciskanie klawisza „B" za każdym razem, kiedy uda ci się zniszczyć jakiś bombowiec. Kiedy będziesz namierzał bombę, rozwal ją, upewniając się, że nie leci ich w danej chwili więcej, dopiero wtedy możesz zwrócić swoją uwagę z powrotem na same bombowce. Jest tu też pewna okoliczność sprzyjająca - Shivanowie mogą wystrzeliwać jedynie mega-bomby, zatem masz dość dużo czasu na wykonanie swojej roboty w taki sposób, jaki ci właśnie zaproponowałem.

Jeszcze dwie małe uwagi: Po pierwsze upewnij się, że naprawa Isis nie została zniszczona. Bez niej nie ma żadnej szansy na ocalenie Hope'a. Sprawdzaj jej stan w oknie eskortowania od czasu do czasu, aby sprawdzić, czy Shivanowie jej nie atakują. Po drugie - kiedy wtoczy się krążownik Shivanów, zapamiętaj, że musisz powodować taki sam stopień uszkodzeń statku (jako całości), czy celujesz w podsystem, czy nie. Jeśli tylko odłączasz się przy nim, strzel w jego systemy broni. Powinno to dość znacznie ci pomóc.

Rozdział 3, misja trzecia: „A Failure to Communicate"

To jest misja obrony systemów instalacyjnych. Szybko staje się ona misją, w której musisz skupić się na osłanianiu „działań ewakuacyjnych". Później znowu spokojnie wraca do swojego głównego - obronnego - wątku.

Oszczędzenie wszystkich punktów kluczowych jest praktycznie niemożliwe, zatem zabezpiecz to, co musisz i dalej działaj na tych, które najłatwiej jest obronić, mianowicie - punkt Escape One oraz punkt Escape Four. Dzięki temu, że są tu skrzydła Cancer oraz Alpha, które strzegą je od momentu, w którym zacząłeś misję, podanie im ręki i staranie się o bezpieczeństwo tych dwóch to nic trudnego. Pamiętaj tylko, że musisz używać klawisza „E", aby wydawać komendę Target Escort - w ten sposób ciągle będziesz kontrolował ich położenie. Nie możesz też, i to jest również jedna z najważniejszych rzeczy w tej misji, zbyt bardzo się od nich oddalać, będąc zwabiony jakimś innym zadaniem (na przykład ściganiem Dragonów Shivanów).

Podczas operacji ochrony stacji komunikacyjnej Aquilae, dwa najważniejsze elementy to priorytetyzacja celu oraz zrzucanie bomb. Jak długo ciężkie bombowce Nephilim są sprawne, możesz być pewny, że inne statki Shivanów będą zajęte ich osłanianiem - nie będą atakowały stacji komunikacyjnej. Zawsze skupiaj się na wykańczaniu bombowców, które są prawdziwym zagrożeniem dla obiektu, za który jesteś odpowiedzialny, zanim zdecydujesz się zrobić cokolwiek innego.

Pamiętaj również, aby często używać klawisza „B", aby namierzać nadlatujące bomby. Nephilim nie może wystrzeliwać ich zbyt szybko, zatem masz czas, aby odpowiednio wcześnie rozwalić ich miejsce startu, zanim wrócisz do pogaduszek z samymi bombowcami. To jest dokładnie tak trudne, jak się może wydawać - ostrzeliwanie bomb nie może zostać zlekceważone. Kiedy zniszczysz Nephilima, tylko po to, aby za chwilę jego ładunki zaczęły atakować stację komunikacyjną, oznacza to, że bombowce po prostu zwycięŜyły jego bitwę.

Rozdział 3, misja czwarta: „Reaching the Zenith"

W tej misji wymaga się od ciebie zniszczenia krążownika Shivanów, a następnie krążownika klasy Aten - Vasudanów. Obydwa zadania mogą zostać wykonane dość szybko, sprawnie i czysto, jeśli będziesz w stanie zapewnić sobie możliwości bombardowania.
Postaraj się tu użyć bombowca Athena, a reszta chłopaków z twojego skrzydła Alpha niech leci osłaniając bombowce Medusa skrzydła Beta.

Postaraj się w tej misji o działko Disrupter i wypełnij do oporu „zatoczki pociskowe" bombami stiletto. Ewentualnie możesz, gdy zdecydujesz się wejść w „kontakt militarny" z myśliwcami, użyć z równym powodzeniem zarówno pocisków Stiletto, jak i Interceptor.

Kiedy tylko misja się zacznie, namierz podsystem komunikacyjny Zenitha i wydaj polecenie skrzydłu Gamma, aby go zniszczyła. Następnie rozkaż twojej grupie Beta, aby rozbroiła krążownik. Jeśli chodzi o skrzydło Alpha, to ma już ono wyznaczone zadanie - strzeże mianowicie oddziału Beta. Wleć na arenę teatru działań wojennych razem ze wszystkim, co posiadasz - skupcie się razem, aby przechwytywacze Shivanów nie były w stanie namierzać i odstrzeliwać was po kolei. Połączenie sił i kombinacja osłony dostarczanej dzięki skrzydłu Alpha z jednej strony, i bomby Synaptic skrzydła Beta z drugiej powinny zapewnić wam wystarczające bezpieczeństwo. Tak szybko jako to tylko możliwe, zniszcz system komunikacyjny Zenitha. Dzięki temu unikniesz konieczności zmierzenia się z posiłkami, które wyślą zaalarmowani Shivanowie. Kiedy już to zrobisz, przenieś się na zadanie dla Gammy - niech zniszczą Zenith całkowicie. Następnie weź na siebie uporanie się z silnikami, systemem broni i wszystkimi możliwymi wieżyczkami, których skrzydło Beta nie udało się rozwalić. Skutecznie i dość sprawnie oczyścisz atmosferę za pomocą bomb Stiletto. No i w końcu, gdy Zenith jest już całkowicie bezbronny, wydaj polecenie wszystkim swoim myśliwcom - niech dokończą dzieła.

Zenith powinien być ostatecznie zatopiony, lub niewiele mu będzie do tego brakowało, do czasu, gdy na arenę wejdzie Benedict. Załaduj na nowo swoje bomby Stiletto, jeśli tego potrzebujesz. Niech wszystkie twoje statki lecą ku Benedictowi jako zwarta grupa. Jaki wybrać scenariusz działań? Ten znany: Beta rozbraja, Gamma niszczy, Alpha osłania, a ty wślizgujesz się i latasz wokół w swojej Athenie, niszcząc silniki, systemy broni i wieżyczki, tak długo aż nie załatwicie krążownika Atena na amen. Zabicie Benedicta przyniesie ze sobą chwałę dla ciebie, i oczywiście medal.

Rozdział 3, misja piąta: „Running the Gauntlet"

Oto kolejna misja, w której będziesz eskortował. Z Luciferem wpadającym przy końcu, aby zrobić ci małą niespodziankę. Na razie jest idealnie - udało ci się zniszczyć Zenitha w ostatniej misji, zatem teraz nie musisz się już obawiać, że krążowniki Shivanów będą ti pętały się pod nogami i jakoś specjalnie cię męczyły.

Jedyny prawdziwy problem, który może sprawić w tej misji, że przybędzie ci trochę siwych włosów, to przestrzeń między Omega jeden i dwa. Gdy tylko Omega skończy z Rosettą, zaczyna zmierzać w stronę punktu kluczowego do skoku, pozostawiając Omega dwa za sobą. Kiedy do punktu zacznie zmierzać wreszcie drugi transport, pomiędzy nimi tworzy się dość znaczny dystans. Postaraj się, aby przypisać przynajmniej jedno ze skrzydeł, aby trochę pozostało w tyle w celu osłony Omega dwa. Ciągle kontroluj obydwie, za pomocą znanego ci już „klawisza eskorty" („E") - dzięki temu będziesz pewny, że nie wpadniesz w pułapkę polegającą na tym, że będziesz jedynie strzegł jednego transportu, podczas gdy drugi zostaje rozwalony przez wroga za twoimi plecami.

I na koniec - uważaj na Rosettę - zwykle statek ten nie napotyka na żadne „problemy egzystencjalne" przed swoim „wyskokiem", ale ponieważ jego ocalenie oznacza dla ciebie kolejne wyróżnienie w postaci medalu, upewnij się, że jednak udaje mu się wyjść z systemu.

Rozdział 3, misja szósta: „Black Omega"

Misja ta jeszcze raz rzuca cię w wir pracy polegającej na obronie transportów (lub transportu, jeśli straciłeś jeden z nich w poprzedniej misji) lota - tym razem przed Hammer of Light.

Właściwie powinieneś rozkazać, twoim skrzydłowym, aby zignorowali Anvil, dopóki obydwa transporty nie dotrą bezpiecznie do punktu węzłowego. Możesz praktycznie zapomnieć o tym, że uda ci się zniszczyć potężnego Typhona wystarczająco szybko, aby nie dopuścić, żeby jego myśliwce zniszczyły jeden z transportów. Pamiętając o tym, przełącz funkcje większości swoich statków na myśliwce; postaraj się, żeby były uzbrojone odpowiednio i przygotowane na walkę bezpośrednią; ale jednocześnie niech przynajmniej kilka z nich będzie wyposażonych w działka Disrupter (między innymi broń tę powinieneś posiadać ty). Jeden lub dwa bombowce z mnóstwem bomb Synaptic na pokładzie powinny być gwarantem, że uda ci się jednak jakoś ochronić Omegi; okażą się także bardzo poręczne podczas działań mających na celu zniszczenie Anvila - ale to później.

Na razie musisz zacząć zabawę. A więc... Na początku misji przypisz dwa skrzydła do obrony Omega dwa i jedno do strzeżenia Omega jeden (tę spotkasz gdzieś przy bombowcach Leo; Omega jeden najwyraźniej ma jakieś problemy). Skieruj się wprost na Anvila i zacznij starania, żeby zniszczyć jego podsystem broni. Strategia ta ma trzy cele: 1. przechwytywacz HOL zaatakuje właśnie ciebie, a nie Omega dwa; 2. Anvil może w sumie skierować swoje wieżyczki w Omegę dwa, a zatem rozwalenie jego systemu broni naprawdę coś da; 3. kiedy w końcu przyjdzie czas na zniszczenie Anvila, będzie to już o wiele mniej trudne do wykonania.

Pamiętaj, aby cały czas sprawdzać, co dzieje się z Omegami w twoim oknie ukazującym status eskorty. Od czasu do czasu prawdopodobnie będziesz musiał się oddalić na chwilę od krążownika Typhon, aby poszukać przechwytywaczy. Kiedy transportowi uda się jednak już wydostać „na zewnątrz", możesz spokojnie zawrócić i znowu skupić się na Anvilu, którego zniszczenie oznacza dla ciebie zdobycie kolejnego medalu.

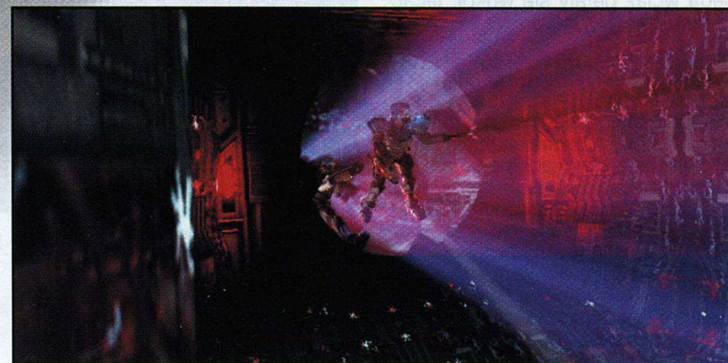
Rozdział 3, misja siódma: „Clash of the Titans"

Przed tobą najtrudniejsza w całym Conflict Freespace misja. Kłopoty polegają tu na tym, że zarówno Tantalus, jak i jego ciężkie bombowce Nephilim ostrzeliwują bezlitośnie Bastion, tak, że w sumie bardzo trudno jest się skoncentrować na jakimś „konstruktywnym" ataku.

Spróbuj zmienić skrzydło Alpha na Valkyries, uzbrajając je w działka Banshees i Prometheus oraz w pociski Phoenix. Prędkość Valkyries przyniesie z sobą wiele dobrego podczas patrolowania przestrzeni wokół Bastionu, a dodatkowa siła ogniowa z pewnością okaże się poręczna, kiedy trzeba będzie miażdżyć ciężkie pancerze bombowca Nephilim. Niech skrzydło Beta będzie pełne bombowców Medusa, wyposaż je w bomby typu Synaptic, Stiletto i Tsunami. Ustawienie domyślne skrzydła Gamma jest właściwie ok., ale pamiętaj, że twoi ludzie z tej grupy nie pokażą się w tej misji tak szybko, jak byś tego chciał.

Skrzydło Alpha, włączając w to ciebie, musi zniszczyć ciężkie bombowce atakujące Bastion. Znowu musisz wykonać tu słynny manewr ustalenia priorytetów celów twoich ataków, rzucając się najpierw na Nephilimy i wszystkie bomby, które one wystrzeliwują (namierzaj je za pomocą klawisza „B") - zrób to zanim pomyślisz o czymkolwiek innym. W międzyczasie niech bombowce Medusa skrzydła Beta postarają się unieszkodliwić Tantalusa. Kiedy już Demon Shivanów nie może się obrócić, wyślij skrzydło Beta, aby zniszczyło wszystkie wieżyczki, które zdolne są ostrzeliwać Bastion.

Pomiędzy falami bombowców spróbuj zniszczyć wieżyczki Tantalusa albo jego systemy broni. Kiedy przybędzie skrzydło Gamma, nareszcie otrzymasz upragnione wsparcie podczas tego przedsięwzięcia. Stopniowo bombowce będą się „kończyły", w związku z czym będziesz już w stanie skoncentrować swoją uwagę na odsyłaniu w niepamięć wielkiego zagrożenia Bastionu, które czai się ze strony Tantalusa. Warto, aby udało ci się zobaczyć na końcu Bastion w odpowiedniej kondycji - czyli gdy integralność jego pancerza wynosi ponad 50 procent. Wtedy możesz liczyć na medal.



Rozdział 3, misja ósma: „The Great Hunt"

Ta misja jest prostą przejażdżką w celu przydybania Lucifera. Bastion pozostaje z tyłu, zatem musisz gonić super-niszczyciela Shivanów sam.

Główny cel twoich wysiłków to osiągnięcie punktu węzłowego. Najpierw przede wszystkim powinieneś pozostać na chwilę tu, gdzie znajdujesz się obecnie, aby zwalczyć kilka pierwszych fal Shivanów. Kiedy już je zniszczysz, dowództwo zauważy, że ciężkie bombowce Ursa, wyposażone w bomby Harbinger, czekają, aby zostać zaangażowane w misję zniszczenia Lucifera. Kiedy otrzymasz tę wiadomość, rusz się do przodu, prosto do punktu węzłowego. Ale pamiętaj - przed wykonaniem tego ruchu musisz poczekać aż bombowce Ursa będą gotowe. Jeśli zakończysz misję zanim one zostaną wysłane, w następnej misji spotkasz Lucifera sam, bez żadnego wsparcia z ich strony.

Aby ucieczka ci się udała, daj w swoje silniki całą moc. Wyceluj w jump node i naprzód! Trzaśnij zawory na całą moc i ciągle uderzaj w dopalacze. Może od czasu do czasu trzeba będzie dać trochę mocy twoim pancerzom tylnym - nie doładują się same całą mocą twoich systemów odrzutowych, a dodatkowo niektórzy wrogowie będą cię ostrzeliwać w czasie twojej jazdy. Spróbuj użyć komendy Accelerate Time, aby przyspieszyć cały ten proces. I nie przestawaj, aż nie osiągniesz punktu węzłowego. Kiedy już będziesz w środku, automatycznie zostaniesz wrzucony w otchłań następnej - ostatniej misji.

Rozdział 3, misja dziewiąta: „Good Luck"

W ostatniej misji masz za zadanie zniszczyć Lucifera.

Tytuł może sugerować niestworzone rzeczy. Ale w sumie nie jest aż tak źle. Wszystko polega na tym, aby nie marnować czasu na atakowanie przechwytywaczy Shivanów, wieżyczek Lucifera czy czegokolwiek innego, co nie jest związane bezpośrednio z twoim głównym celem - zniszczenia reaktora.

Wyceluj w pierwszy reaktor Lucifera. Wydaj wszystkim myśliwcom rozkaz, aby go atakowały („Attack my subsystem"). Kontynuuj wydawanie tego rozkazu (spowoduje to przywołanie na nowo statków AI, które zapodziały się gdzieś, wdając się w awanturę z eskortą Lucifera) i sam zaatakuj reaktor, zatrzymując się, aby przechwycić ewentualnych najeźdźców Shivanów. Prawdopodobnie będziesz musiał od czasu do czasu wystrzeliwać pociski Disruptera w stronę broni super-niszczyciela Shivanów, aby nie dopuścić, żeby jego wieżyczki zebrały zbyt wiele ofiar wśród atakujących statków. Kiedy pierwszy reaktor eksploduje, przenieś się do następnego, posługując się wciąż tą sama taktyką. Niech tak dużo statków jak to tylko możliwe atakuje bez przerwy reaktor. Uczciwa liczba sprzymierzonych statków pracujących razem powinna zapewnić Luciferowi szybkie i zasłużone pożegnanie z tym światem.

Specter Ltd

M.A.X. 2

PC **Interplay**

Poniższy artykuł dostarczy podpowiedzi ułatwiających rozstrzyganie wszystkich kampanii i pojedynczych misji w M.A.X. 2, strategicznej, turowej grze RTS.

Podpowiedzi ogólne

Odnoszą się do niemal każdej rozgrywki. Przed ich przeczytaniem powinieneś rozegrać przynajmniej jedną grę, by zapoznać się z interfejsem i podstawowymi jednostkami. Ogólną zasadą jest, że łatwiej prowadzi się stronę Ludzi niż Sheevat.

1. Podstawy powodzenia

Jeśli grasz w custom, wybór jednostek, z którymi zaczynasz grę może okazać się decydujący. Zawsze bierz dodatkowych konstruktorów i inżynierów i - jeśli wytrzymasz to finansowo - jakąś jednostkę z dalekim zasięgiem wykrywania. Po wylądowaniu zabierz się za budowę dodatkowych kopalni i magazynów. Potem postaw jednostkę fabryczną (plant unit) i zacznij badanie okolicy. Dla rozgrywek w trybie kampanii, misji stand alone i custom, powinieneś wykorzystywać różnorakie jednostki - przedtem zbadawszy ich mocne strony, staraj się prowadzić rozgrywkę tak, by wróg nie mógł skorzystać na ich słabości.

2. Wydobycie surowców i gospodarka zasobami

Przede wszystkim troszcz się o energię i surowce. Nigdy za wiele materiałów do zasilania stacji energetycznych, bez nich bowiem nie stworzysz kolejnych jednostek, czy budowli. Uważnie śledź odpowiednie wskaźniki. Dbaj o stały wzrost krzywej wydobycia - psiakość, skądś to znam! - budując nieco więcej kopalni niż potrzebujesz w danej chwili. Wydobycie złota zostaw na potem... pierwej potrzebne ci surowce.

3. Energia

Aby wznosić nowe budowle, potrzebujesz sporo energii. Te, które już istnieją, obejdą się nieco mniejszymi ilościami. Stacje energetyczne są ulubionym celem dla komputera... ale niełatwo je ugryźć. Wznieś wokół swojej bazy kilka stacji energetycznych - zwolni to natarcie przeciwnika i rozproszy jego siły. Pamiętaj, że każda z nich wymaga do pracy 8 jednostek surowca, trzeba ci więc wybudować kilka dodatkowych kopalni.

4. Modyfikacje i ulepszenia

Generalnie taniej jest modyfikować i ulepszać już posiadane, niż kupować nowe jednostki. Nie tylko zaoszczędzisz na groszu, zyskasz i w inny sposób - zużyjesz na przykład mniej energii i zarobisz na czasie. Lepiej jest też ograniczyć się do określonych - i niezbyt różnorodnych - modyfikacji. Pozwoli ci to zminimalizować wydatki. Ulepszenia odgrywają dość poważną - choć nie najważniejszą - rolę w późniejszych etapach gry.

5. Badania

Będziesz je musiał prowadzić, żeby dokonać niemal każdej - poza najbardziej podstawowymi - modyfikacji twego sprzętu. Pojedyncza stacja badawcza nie jest szczególnie efektywna - aby prowadzić badania skutecznie, będą ci potrzebne stacje badawcze, które skupiają się na ograniczonej liczbie tematów.

Najbardziej opłacalne jest badanie zdolności do Ataku (Attack), Zasięgu (Range) i Skuteczności (Hits). Sheevat powinni skupić się na badaniu z zakresu Osłon (Shields).

6. Jednostki.

Pamiętaj, że podczas walki dokonujesz wyboru celu (jednostki nieprzyjacielskiej) prawym przyciskiem myszy. Możesz wtedy przejrzeć ich dane taktyczno-techniczne. Spróbuj utrzymać odpowiedni zasięg, szczególnie wtedy, gdy dysponujesz kilkoma jednostkami dalekosiężnymi - możesz atakować nieprzyjaciela, podczas gdy on może ci jedynie melodyjnie nagwizdać. Ważne jest to zwłaszcza podczas ataku na stałe umocnienia stałe, takie jak wieżyczki obronne (Gun Turrets).

W niektórych misjach możesz się nadziać na jednostki latające. W takim przypadku przydadzą ci się jednostki przeciwlotnicze. Najlepiej do ataku używać myśliwców (fighters), bronić się zaś stałymi i ruchomymi naziemnymi jednostkami przeciwlotniczymi.







Wskazówki do poszczególnych misji

Kampania 1

Misja 1: - Powinna być prosta. Nieprzyjaciel jest na zachodzie, rozwinięty w linię półksiężyca. Zacznij z jednego końca i rozwalaj po kolei aż do skutku.

Misja 2: - Nieprzyjaciel zaatakuje od zachodu. Przesuń kilka czołgów i lżejszych pojazdów zwiadowczych (scout), żeby zabezpieczyć się od tej strony. Rozstaw piechotę (infantry), by osłonić resztę bazy i w głębi przygotuj rezerwy (ruchoma grupa czołgów i zwiadowców), by odeprzeć sporadyczne ataki. Przede wszystkim zbuduj fabrykę sprzętu ciężkiego, potem konstruktora, by pomagał w rozbudowie.

Misja 3: - Wyślij eskortowce i korwety, by zbadały okolice. Kutry artyleryjskie (gunboats) skieruj do nękania i zniszczenia floty nieprzyjaciela, potem transportowcami przerzuć na wyspę czołgi i powiedz: Hasta la vista... baby.

Misja 4: - Przede wszystkim załatw Sheevatom harcowników (Intruders). Potem stwórz grupę dział samobieżnych (Assault Guns), czołgów (Tanks) i Pojazdów zwiadowczych (Scouts), by zniszczyć nieprzyjaciela na wschodzie. Pamiętaj, by mocniej uszkodzone jednostki kierować do warsztatów naprawczych (Depots).

Misja 5: - Baza wroga znajduje się na północnym zachodzie. Twoi zwiadowcy (Infiltrators) są niewidoczni dla większości nieprzyjacielskich oddziałów. Wyślij ich, by zlokalizowali bazę przeciwnika.

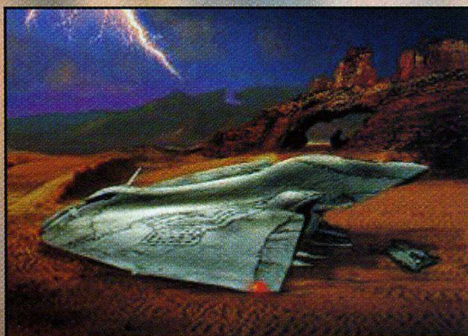
Misja 6: - Twoje ruchome wyrzutnie rakietowe (missile crawlers) mają przewagę zasięgu nad większością jednostek nieprzyjaciela i nad zasięgiem broni z jego umocnień. Wykorzystaj to bezwzględnie. Do ich osłony użyj czołgów i dział samobieżnych. Infiltratory mogą unieszkodliwić kluczowe jednostki lub budynki.

Misja 7: - Spróbuj wyeliminować każdą ruchomą jednostkę Sheevatów wykorzystując zdolności infiltratora.

Stacja przekaźnikowa jest nieopodal 32,2. Najlepiej posłać tam infiltratora.

Misja 8: - Nie powinieneś niszczyć stacji przekaźnikowej nieopodal 32,2. Jeżeli tak uczynisz, przegrasz sromotnie całą grę. Aby uniknąć niepotrzebnej rzezi, ustaw swoje czołowe związki w tryb (Auto-Fire Threats). Wyślij działa samobieżne, by znalazły nieprzyjacielskie punkty obrony przeciwlotniczej, a potem wyślij samoloty bezpośredniego wsparcia piechoty, te załatwią resztę.

Misja 9: - Nareszcie coś trudniejszego. Przed swoje siły główne nieustannie wysyłaj zwiadowców. Następnie bronią dalekiego zasięgu poczyń wyłomy w obronie przeciwnika - wprowadzisz przez nie resztę swoich sił uderzeniowych. Najlepiej przekraść się jak najdalej w prawo i zająć ostatni most. Spróbuj obejść dwa pierwsze, bo są potężnie umocnione.

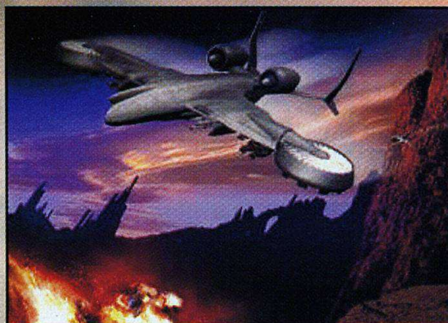


Kampania 2

Misja 1: - Trzeba ci umieścić jednostkę obok infiltratora na prawej krawędzi mapy i przekształcić ją w morski transporter. Ruszaj żwawo, zanim nieprzyjaciel wytworzy sobie więcej jednostek. Wyślij przodem jednostki lżejsze, innym zaś każ posłużyć się skanerem.

Misja 2: - Użyj eskortowców, by znaleźć nieprzyjacielskie stacje radarowe, potem wyślij przeciwko nim krążowniki rakietowe (Missile Cruisers), resztę floty osłaniając korwetami i kanonierkami





(Gunboats). Na wyspie zacznij od dołu i dookoła (od prawej). Sheevatowie nie zbudują więcej stacji radarowych.

Misja 3: - Przesuń siły prosto na wschód. Pomiędzy tobą i twoim celem znajdziesz jedną nieprzyjacielską instalację. Zniszcz ją działami samobieżnymi. Załaduj piechotę na APC i zabierz ze sobą, by chronili podczas budowy twoje konstrukcje i inżynierów. Postaw fabrykę jednostek lżejszych, by stworzyć jeszcze kilku inżynierów - budowa pójdzie szybciej.

Misja 4: - Baza główna stoi jak byk pośrodku mapy. Uważaj na platformy EW, przed głównym atakiem wysyłaj jakiś lekki pojazd na straty - dobrze się spisują pojazdy zwiadowcze (Scouts). Jak tylko zlokalizujesz EW, wal w nie z ruchomych wyrzutni rakiet (missile crawler). Załatwiaj przede wszystkim platformy energetyczne i wydobywcze.

Misja 5: - Rozdziel swe siły na trzy grupy. Jednostki nieprzyjacielskie znajdź korzystając z AWACS-u. Jedną grupę wyślij na dół ekranu, jedną środkiem, jedną górą.

Misja 6: - Nie rozdzielaj swoich myśliwców. Połącz je z dwoma ostatnimi AWACS-ami. Skieruj poszukiwania na północny zachód. Uszkodzone myśliwce odsyłaj do naprawy. W razie konieczności użyj powietrznych transportowców do przewiezienia za rzekę ruchomych jednostek przeciwlotniczych.

Misja 7: - Łatwo ci będzie odeprzeć początkowy atak, szybko jednak przerwij grę i przemieść wszystkie jednostki konstruktorów, by uchronić je od uszkodzeń. Zbuduj dodatkowe fabryki ciężkich jednostek - będą ci potrzebni dalsi konstruktorzy. Wznieś też ile się da kopalni. I jeden lub dwa zakłady do produkcji samolotów.

Misja 8: - Każ inżynierom zbudować podwójnie szeroki most przez rzekę. Zbliżywszy się do brzegu, wyślij zwiadowców (Scouts), by odkryli, gdzie nieprzyjaciel ma jednostki i budowle. Jak najszybciej sprowadź jednostki bojowe i każ im się rozprawić z niemilcami. Transportery opancerzone (Armored Personal Carriers) trzymaj z tyłu jak długo się da. Nie musisz się o nie troszczyć, jeśli zachowałeś ostrożność budując most.



Misja 9: - Użyj infiltratorów, by przeniknęły obronę Sheevatów, a potem wyślij do ataku Kroczące Roboty (Robotic Walkers). Możesz też zdobywać nieprzyjacielskie budowle, pozwalając, by ich własna obrona pracowała dla ciebie.

Kampania 3

Misja 1: - Trzeba ci uporać się z trzema grupami nieprzyjacielskich jednostek. Wyślij twoje siły w jednej silnej brygadzie. Zacznij od północy, potem skieruj się ku zachodowi, potem okrężnie na południe. Możesz użyć do dwunastu piechocińców, by atakować nieprzyjaciela i pomóc odeprzeć jego przeciwnatarcia.

Misja 2: - Trzeba załatwić po drodze kilka platform przeciwlotniczych (AA). Do ich odnalezienia i zniszczenie wyślij ruchome wyrzutnie rakiet w towarzystwie zwiadowców. Potem zapakuj piechotę na transportowce i w niebo...

Misja 3: - Totalna rozpierducha. Nie trzeba tu osobliwej przebiegłości - ogólnie rzecz biorąc jest tak: Jak najwcześniej spróbuj rozwalić nieprzyjacielskie kopalnie i platformy energetyczne. Aby osłabić i rozmiękczyć obronę, zaczynaj z daleka, ale nie żałuj tego, co masz najlepszego. Odrobinę łatwiej jest atakować z zachodu.

Misja 4: - Jak najszybciej musisz połączyć swoje dwie grupy. Gdy tylko uporasz się z zamieszaniem w dostawach energii, zacznij budować wieże rakietowe (missile turrets) i stacje radarowe. Zgrupuj razem swoje jednostki uderzeniowe i przemieść je na lewą stronę mapy. Chroń inżynierów, bo powinni ci zbudować mosty przez rzekę.

Misja 5: - Na początku masz w rejonie tylko parę jednostek nieprzyjacielskich. Do obrony kopalni przesuń na północ Roboty Kroczące. Aby przyspieszyć procesy produkcyjne, zbuduj sobie zakłady produkujące sprzęt ciężki i jeszcze jednego konstruktora. Rozstaw piechotę w terenie, jako jednostki ostrzegające. Trzymaj niemal wszystkie jednostki bojowe w centrum, tak by w razie czego mogły odpierać ataki z rozmaitych stron.

Misja 6: - Wyślij większość jednostek bojowych ku północy, na północny wschód i na wschód od bazy. Ustaw przed nimi kilku infiltratorów, żeby działali jako skryty system wczesnego ostrzegania. Zbliżających się Sheevatów atakuj Robotami Kroczącymi, ponieważ nie są za bardzo efektywne przeciwko zarażonym ludziom.

Misja 7: - Flota Sheevatów rusza od północnego zachodu i zaczyna się dobierać do twoich instalacji morskich. Niech za oczy twojej floty posłużą eskortowce, które powinny szybko uporać się z nieprzyjacielskim transportem powietrznym. Osłaniaj je korwetami i kanonierkami. Stwórz łańcuch budowli i każ mu się powielić. Straty bitewne uzupełnisz nowymi jednostkami. Sheevatowie nie mają możliwości naprawy statków lub budowli. Wal w nich jak tylko się da, by zwolnić ich natarcie. W końcu jakoś ich pokonasz.

Misja 8: Masz nieco ograniczone siły - użyj ich do wykrycia i zniszczenia wroga w lewym dolnym rogu mapy, nie ruszaj się dalej, dopóki nie uzyskasz możliwości wybudowania tamże zakładów produkujących jednostki





morskie. Potem, dla ochrony bazy, zajmij się budową wieżyczek rakietowych (missile turrets), stacji radarowych i wieżyczek przeciwlotniczych (AA turrets) - w takim właśnie porządku. Dopiero wtedy będziesz mógł, posługując się skoncentrowanymi oddziałami lądowymi lub powietrznymi, zniszczyć Sheevatów. Dopóki nie będzie cię stać na różnorodność, buduj raczej dwa zakłady ciężkie lub dwa zakłady przemysłu lotniczego.

Misja 9: - Na początku jesteś w beznadziejnym niemal położeniu - wrogowie są liczniejsi i lepiej uzbrojeni. Tak, ja wiem, zawsze są liczniejsi i lepiej uzbrojeni, ale tym razem o tym wiedzą. Musisz uważać się jak pszczółka, by zbudować jednocześnie obronę i kopalnie oraz stacje energetyczne. Nie podejmuj żadnych działań, dopóki nie będziesz miał solidnej i dobrze chronionej bazy. Powoli zacznij okrążać pierścień z jednej strony. Pośrodku jeziora zbuduj zakłady morskie, do obrony których użyj



eskortowców i krążowników rakietowych (Missile Cruisers). Najlepiej będzie, jeżeli stworzysz silną grupę uderzeniową z dział samobieżnych i czołgów, wspieranych przez ruchome wyrzutnie rakietowe i ruchome działka przeciwlotnicze. Z góry niech ją osłania AWACS i myśliwce do jego ochrony. Wybudowanie zakładów morskich na zewnątrz pierścienia to już przesada, ale... Nowo zdobyte terytoria osłoń pasem min lądowych. W miarę postępu buduj kopalnie oraz wieżyczki rakietowe i działka przeciwlotnicze do ich osłony. Buldożer szybko się zwróci w odzyskanym materiale...

Kampania 4

Misja 1: - Użyj transportowców powietrznych, by przenieść inkubatora do zagrody zwierzęcej. Wyślij więcej inkubatorów, by zaimplantować jaja Pomiotu (Spawn) do obcych zwierząt. Przyspieszysz proces, przenosząc inkubatory drogą powietrzną.

Misja 2: - twoje czołgi uderzeniowe (shock tanks) działają najlepiej jako machiny oblężnicze - świetnie niszczą wrogie budowle. Nieprzyjaciel ma dwie bazy - jedną wprost na wschodzie, drugą na południe od pierwszej. Zacznij od południowej - jest mniejsza.



Misja 3: - W tej misji masz tylko Pomiot - używaj go więc rozsądnie i z umiarem. Najlepiej się spisują w dużych grupach. Zawsze trzymaj ich razem. Uszkodzonych wyprowadzaj z pola walki, by ich tarcze mogły się regenerować. Skupiaj się w miarę możliwości na pojedynczych celach i wycofuj uszkodzone jednostki.

Misja 4: - Nieprzyjacielską bazę znajdziesz w południowo-wschodnim rogu mapy. Atakuj bazę z dołu i z prawej - przede wszystkim zniszcz zakład sprzętu ciężkiego. Zniszcz też stocznię i dopiero wtedy zaatakuj wyspę. Dzięki temu uzyskasz przewagę.

Misja 5: - Wyślij łodzie podwodne do punktu pomiędzy dwiema dolnymi wyspami. Na żadnej z wysp nie masz wielu nieprzyjaciół, za wyjątkiem środkowej po prawej stronie mapy - tam jest główna baza tych wstrętnych ludzi. Zbuduj dość krążowników biobombowych, by atakować mniejsze bazy z daleka. Zniszcz ich dość, by osłabić nieprzyjaciela, a dopiero potem bierz się za głowniarzy. Pól minowych możesz uniknąć poruszając się tuż przy dnie.

Misja 6: - Użyj inkubatora, by wytworzyć jak największą ilość pomiotów, nie kieruj ich jednak na północ do nieprzyjacielskiej bazy, dopóki nie będziesz miał ich kilkunastu. Tymczasem zbuduj most przez rzekę, by posłać za nią twoje jednostki lądowe. Zbuduj działa błyskawicowe (lightning cannons) i czołgi wstrząsowe. Wesprzyj je jednostką dowodzenia (command unit). Dobrze będzie jeśli uda ci się przetransportować kilka jednostek dowodzenia drogą powietrzną i połączyć je z twoim pomiotem pod bazą - a najlepiej, jeśli zdołasz skoordynować ich atak z atakiem od góry.

Misja 7: - Pomiędzy twoimi trzema grupami na północy i projektorami pól zeroczasowych (stasis projector) na południu są dwa ugrupowania nieprzyjaciół. Rozdziel górną środkową grupę i wyślij połowy z dwiema innymi idącymi na południe. Zobaczywszy nieprzyjaciela, przesuń projektory na północ i zacznij atak kombinowany.

Misja 8: - Zbuduj dodatkowe platformy EW, osobliwie ku środkowi mapy. Wyślij swoje siły na tereny położone wyżej i poprowadź je przed atakiem obejściem w lewo. Ludzie są najsłabsi po zachodniej stronie bazy.

Misja 9: - Masz dwie możliwości - zniszczysz nieprzyjaciela lub zbudujesz wielką bazę. To drugie jest łatwiejsze, choć pierwsze też da się zrobić. Zbuduj wielką liczbę platform biobombowych, przeciwlotniczych i radarowych. Ew też tworzą doskonałą obronę przeciwlotniczą. Zawsze staraj się jak najszybciej rozbudować kopalnie - nie tylko pozwolą ci na szybszą budowę innych obiektów, ale i wliczają się do rozmiarów bazy. Zbuduj dodatkowych inżynierów i użyj ich do wzniesienia linii obronnych dookoła wszystkich ważniejszych budowli. Zadbaj też o odpowiednią ilość jednostek ruchomych - by móc odeprzeć większy atak.

Misje JEDEN PRZECIWKO WSZYSTKIM (Stand Alone)

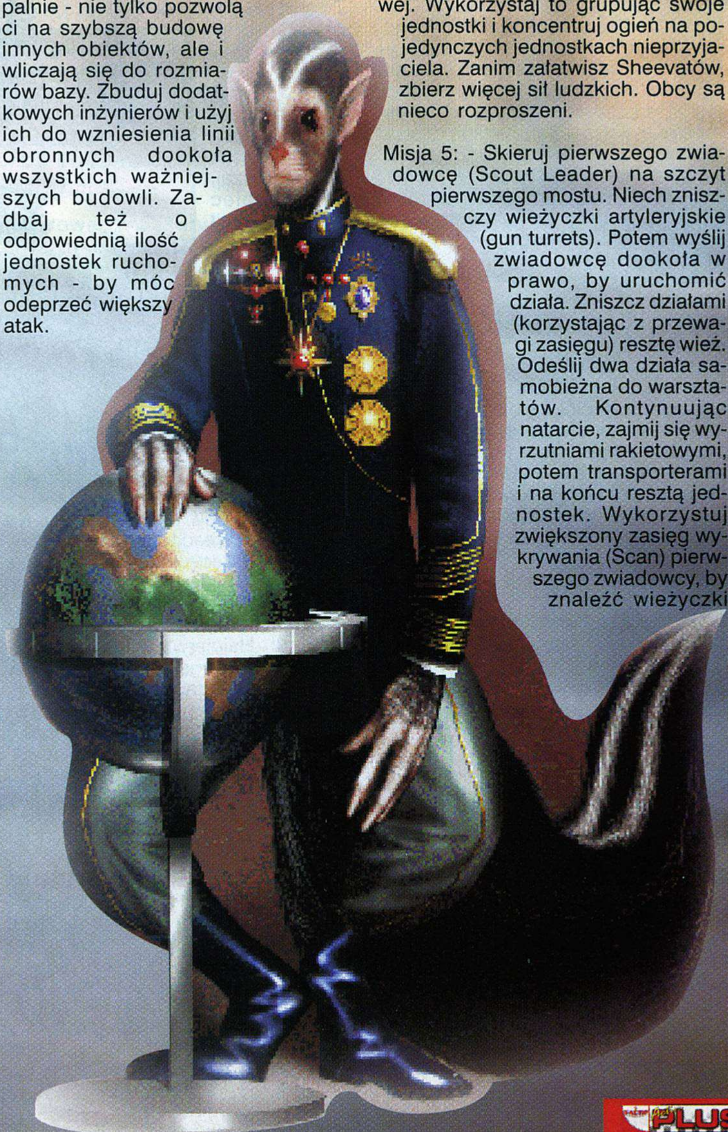
Misja 1: - Przemieść swoje jednostki do punktu tuż pod siłami nieprzyjaciela. Jak tylko się zejdą - poczekaj na wolniejsze jednostki - wyślij wszystkie jako jedną dużą grupę. W tej misji nie ma żadnej finezji - wykorzystujesz tylko brutalną siłę. Ignoruj zwiadowców przeciwnika, chyba że w pobliżu nie masz innych wrogów. Przede wszystkim - jeśli to możliwe - załatw nieprzyjaciołom broń dalekosiężną.

Misja 2: - Natychmiast na początku zapauzuj grę i przesuń AWACS poza zasięg nieprzyjacielskiego ognia. Wyślij przodem czołgi, by nieco zmniejszyły zapał wrogiej hordy, a potem wykończ drani ogniem dział samobieżnych. Aby zwabić przeciwników pod ogień twoich czołgów i dział, użyj jednostek zwiadowczych. Jeśli stracisz AWACS, posłuż się skanerami, by zwiększyć zasięg wykrywania.

Misja 3: - Ponieważ masz wiele opcji budowlanych, każdy atak działa na twoją korzyść. Najlepiej jest reagować na atak pojedynczo - zazwyczaj sąsiada z prawej - i walczyć, dopóki nie zostanie zniszczony. Do podbitej bazy wyślij zbieraczy (cleanup crew) i zbuduj tam kopalnie i obronę. A potem powtórz całą operację. Nie ma limitu czasowego, więc działaj ostrożnie i się nie spiesz.

Misja 4: - Na początku misji nieprzyjacielskie zgrupowanie znajduje się wprost na wschód. Mogą dokonać większych uszkodzeń, ty jednak posiadasz przewagę w sile uderzeniowej. Wykorzystaj to grupując swoje jednostki i koncentruj ogień na pojedynczych jednostkach nieprzyjaciela. Zanim załatwisz Sheevatów, zbierz więcej sił ludzkich. Obcy są nieco rozproszeni.

Misja 5: - Skieruj pierwszego zwiadowcę (Scout Leader) na szczyt pierwszego mostu. Niech zniszczy wieżyczki artyleryjskie (gun turrets). Potem wyślij zwiadowcę dookoła w prawo, by uruchomić działa. Zniszcz działami (korzystając z przewagi zasięgu) resztę wież. Odeślij dwa działa samobieżna do warsztatów. Kontynuując natarcie, zajmij się wyrzutniami rakietowymi, potem transporterami i na końcu resztą jednostek. Wykorzystuj zwiększony zasięg wykrywania (Scan) pierwszego zwiadowcy, by znaleźć wieżyczki





artyleryjskie i rakietowe, zanim one znajdą ciebie. Dwa pierwsze prototypy odsyłaj do warsztatów (dla bezpieczeństwa). Wszystkie uszkodzone jednostki też odsyłaj do naprawy. Wykorzystuj bezwzględnie ciężkozbrojnych zwiadowców (heavy scouts), by zniszczyć wybrane przez ciebie obronne struktury, które przewyższają zasięgiem twoje najlepsze jednostki.

Misja 6: - Wybierz natychmiast kopalnię złota i zacznij udoskonalać wybrane jednostki. Wybierz tylko kilka, które zamierzasz kupić w większych ilościach. Przesuń niektóre jednostki bojowe na północ, dla ochrony własnych budowli. Postaw pomiędzy sobą i przeciwnikiem parę urządzeń obronnych i dalekosiężnych. Potem zbuduj drugą fabrykę, która zajmie się produkcją unowocześnionych jednostek. Najlepiej jest unowocześniać czołgi.

Misja 7: - Zacznij od reperacji jednostek krytycznych. Napraw transporter rakietowy (missile crawler) i każ mu zająć się budynkami. Wyślij do warsztatów inne, zaczynając od dział samobieżnych. Będziesz musiał zastawić się minami i oddać na straty kilka uszkodzonych jednostek, żeby przetrwać pierwsze etapy misji. W tej misji ani ty, ani przeciwnik, nie możecie konstruować nowych jednostek, bacz więc, by nie stracić zbyt wiele.

Misja 8: - Jedna z najcięższych. Musisz przedrzeć się ku górze wyspy i przebić się w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. Zniszcz choć kilku nieprzyjaciół, by otworzyć sobie drogę. Skanerami identyfikuj cele dla twoich transporterów (missile crawlers). Im większe będą twoje zniszczenia na początku rozgrywki, tym więcej nieprzyjaciel zdoła zbudować później.

Misja 9: - Przesuń swoje siły do środka mapy i opanuj zgromadzone tu źródła surowców. Zbuduj wokół nich silny system obronny. Udoskonal jednostki morskie i wyślij na nieprzyjaciela, kryjącego się na południowym zachodzie. Użyj eskortowców z ich zwiększonym zasięgiem wykrywania.

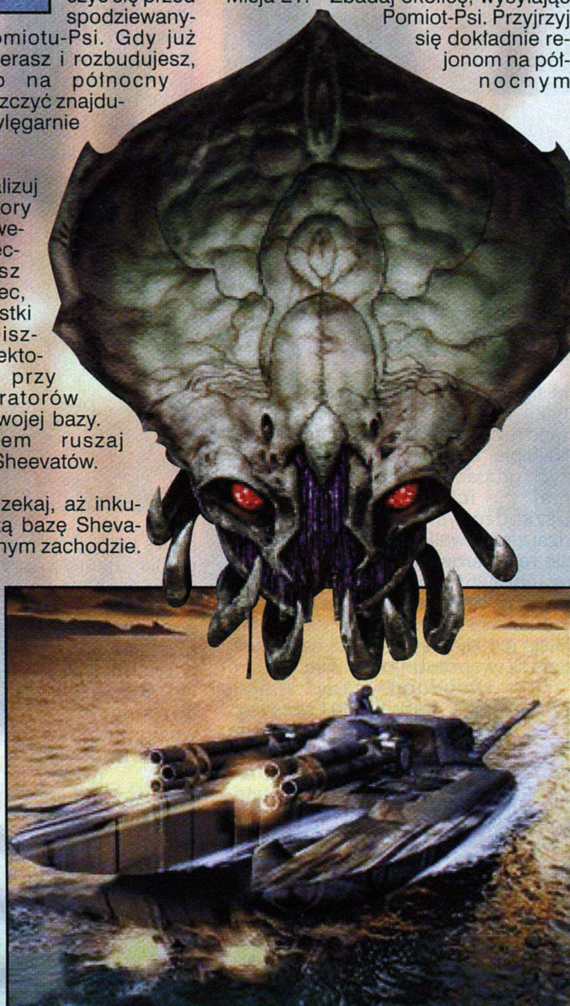
Misja 10: - Użyj infiltratorów do unieszkodliwienia nieprzyjacielskiej artylerii przeciwlotniczej, potem wprowadź do walki samoloty bezpośredniego wsparcia pola walki (Ground Attack Planes). Do osłony sił naziemnych użyj myśliwców. Będziesz musiał poświęcić wiele GAP.

Misja 11: - Skieruj infiltratora ku południowo-wschodniemu rejonowi mapy i każ mu się tam ukryć. Zniszcz znajdujące się tam siły przeciwnika. Niezwykle trudno jest wycofać infiltratora do bazy zanim nieprzyjaciel zdoła się otrząsnąć. Poczekaj aż zbiorą się do kupy...

Misja 12: - Dwie grupy pomiotu atakujące twoją bazę zniszcz ogniem dział samobieżnych. Potem rozstaw wszędzie piechotę, by zabezpieczyć się przed spodziewanymi atakami Pomiotu-Psi. Gdy już jakoś się pozbierasz i rozbudujesz, ruszaj żwawo na północny wschód, by zniszczyć znajdujące się tam wylęgarnie Sheevatów.

Misja 13: - Zlokalizuj i izoluj projektory pola zeroczasowego (stasis projectors). Musisz dobrze się strzec, by twoje jednostki bojowe nie zniszczyły tych projektorów. Weź je przy pomocy infiltratorów i przewieź do swojej bazy. Dopiero potem ruszaj i zniszcz bazę Sheevatów.

Misja 14: - Poczekaj, aż inkubatory opuszczą bazę Shevatow na północnym zachodzie. Zdobądź je, przełamując obronę.



Misja 15: - Zbierz znajdujące się poza bazą surowce i szybko ruszaj, by zapobiec rozbudowie sił przeciwnika pośrodku mapy. Musisz odciąć go tam od źródeł surowców, albo przegrasz, próbując zaatakować ją z wody.

Misja 16: - Zbuduj szybko silny system obronny. Rozbuduj go tak, by pokryć twoją ćwiartkę mapy. Na pozostałych trzech są bazy nieprzyjacielskie. Przede wszystkim zaatakuj płaszcze (Cloaks) na południowym wschodzie.

Misja 17: - Najpierw wyhoduj obce formy życia na zewnątrz twej bazy. Zwierzęta w bazie zachowaj na potem. Zbuduj sporą grupę pomiotu. Nieprzyjaciela znajdziesz pośrodku mapy i nieco z lewej. Umieść Pomiot-Psi pośrodku grupy uderzeniowej i do natarcia! Aby przełamać obronę nieprzyjaciela, musisz mieć sporo mięcha armatniego, niestety.

Misja 18: - zbierz wszystkich swoich zwiadowców na północ od mniejszej bazy nieprzyjaciół - tej bliższej, którą znajdziesz na południu. Zaatakuj ją i zniszcz tak szybko, jak to możliwe. Może trzeba ci będzie wytworzyć więcej zwiadowców i pomiotów. Drugiego wroga, tego na zachodzie, nie zaczepiaj, dopóki nie uporasz się ze słabszą bazą.

Misja 19: - Zbuduj kopalnię na najbliższym złożu minerałów i poszukując dodatkowych źródeł surowców, zbadaj południowo-wschodnie rubieże. Wznieś most nad południową rzeką. Potem zgrupuj siły i zaatakuj znajdującego się za nią wroga.

Misja 20: - Umocnienie, które widzisz przed sobą załatw atakiem na wprost - strzeż się jednak transporterów z wyrzutniami rakiet, które pojawią się niebawem. Główna baza wrogów znajduje się na północno-wschodnim płaskowyżu. Przeciwko nieprzyjacielskim stacjom radarowym użyj projektorów pola zeroczasowego.

Misja 21: - Zbadaj okolicę, wysyłając Pomiot-Psi. Przyjrzyj się dokładnie rejonom na północnym zachodzie. Przemieść oddziały ku górze i przejmij kontrolę nad depozytem surowców nieopodal przełęczy. Kluczem do sukcesu jest używanie Pomiotu-Psi do lokalizacji nieprzyjaciela i wykrywania min - a tych ostatnich w rejonach opanowanych przez nieprzyjaciół znajdziesz pod dostatkiem.

Misja 22: - W tej misji natkniesz się na dwie grupy nieprzyjaciół. Na południu spora grupka Sheevatów i mniejsza, składająca się z ludzi na północnym wschodzie. W pierwszym rzędzie rozpraw się z ludźmi. Pomiędzy swoimi siłami i ugrupowaniem Sheevatów wznieś linie obronne, ze szczególnym uwzględnieniem urządzeń przeciwlotniczych.

Misja 23: - Zbuduj jednostki morskie. Atak na północną wyspę przeprowadź drogą okrężną. Dla ochrony swojej bazy zbuduj jednostki powietrzne - nieprzyjaciela zaś zaatakuj dopiero po zniszczeniu jego obrony przeciwlotniczej.



Dodatkowe podpowiedzi i wskazówki

Część 1: Strategia podstawowa

Przed wylądowaniem...
W grze użytkownika (Custom Game) przede wszystkim musisz wybrać rasę. Każda z nich posiada pewne osobliwe umiejętności, od których zależeć powinien wybór twej dalszej strategii.

Elan: - Mają dobre jednostki ruchome. Nadają się do przeprowadzania szybkich uderzeń. Ich najlepszą jednostką jest prawdopodobnie Działo Samobieżne.

Fen: - Mają dobre jednostki morskie. Na terenach z przewagą wód są niewątpliwie rasą najlepszą.

Cloaks: - Świetni wywiadowcy. Jeśli lubisz zaczynać grę od szybkich ataków, bardzo dobrą jednostką są zwiadowcy. Doskonali są też ich infiltratorzy.

Phemer: - Mają dobre jednostki rakietowe, zwłaszcza te o dalekim zasięgu.

Beaker: - Świetni konstruktorzy. Potrafią z tych samych źródeł surowców otrzymać więcej jednostek niż jakakolwiek inna rasa.

Kamren: - Posiadają doskonałe jednostki pancerne, np. czołgi. Świetnie trzymają się w bazach.

Aspen: - Dobrzy w obronie.

Aven: - Wyborne jednostki powietrzne. Osobiście bardzo ich lubimy. Samoloty to świetna zabawa. Niekiedy trudno jest zwalczać dobrze uzbrojonych wrogów na ziemi... ale zabawa i tak jest bycza.

Sheavat: - W odróżnieniu od pozostałych ras, które bazują na technologii Ugody (Concorde), Sheevatowie mają zupełnie inne jednostki. I zachowują się inaczej. Jedną z najlepszych jednostek w grze jest ich Gromowe Działo (Lightning Cannon).

Kolejną ważną decyzją - oprócz innych, oczywiście - będzie wybór pierwszych zakupów. Wszyscy gracze zaczynają od jednego Konstruktora i jednego Inżyniera. Dobrze jest wziąć jeszcze po jednym. Niezłym pomysłem jest zakup zwiadowców i skanerów, tak by twoje jednostki zobaczyły nieprzyjaciela wcześniej niż on je wypatrzy. Weź jednostki, które są mocną stroną wybranej przez ciebie rasy (Aven i Fen na początku nie mają statków i samolotów). Prawie zawsze dobrze jest zaopatrzyć się

w samobieżne działka przeciwlotnicze. Marnie skończysz, jeśli nie będziesz miał się czym bronić, gdy nieprzyjaciel ruszy na ciebie z samolotami bezpośredniego wsparcia pola walki.

Lądowanie i początek...

Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić, to aktywacja kilku guzików informacyjnych. SURVEY, GRID, SCAN, RANGE z lewego dolnego rogu ekranu powinny dostarczyć ci ważnych wiadomości.

Natychmiast uruchom jednostki budowlane. Zwykle dobrze jest zacząć w następującym porządku: radary (Radar), wyrzutnie rakietowe (Missile Turrets) i wieżyczki obrony p-lot. (Anti-Aircraft Turrets). Potem buduj magazyny (Material Storage). Jednemu inżynierowi każ budować struktury obronne, drugi niech się zajmie budowlami użytkowymi (Radar i Material Storage).

Wyślij zwiadowców, by rozejrzeli się za źródłami surowca. Do odnalezionych skieruj konstruktory - niech budują kopalnie. Przyda się ich jak najwięcej, bo dostarczają energii jednostkom zaopatrzeniowym i pomocniczym.

Twój drugi konstruktor powinien zacząć pracować nad fabryką jednostek bojowych. Rodzaj fabryki zależy od wybranej przez ciebie rasy i ogólnej strategii. Jeśli grasz Avenami, zbuduj natychmiast zakłady lotnicze i jak najszybciej wypraw samoloty do akcji.



Walka i inne okropieństwa...

Jedną z najcenniejszych zdolności podczas walki jest możliwość zlokalizowania nieprzyjaciela, zanim on zobaczy ciebie. Jeśli to potrafisz, możesz atakować bez obawy o retorsje. Żeby zaatakować jakąś jednostkę, trzeba ją pierwej zobaczyć. Zależy to od zasięgu wykrywania (Scan Range). Jednostki o sporym zasięgu wykrywania to: Zwiadowca (Scout), Wykrywacz (Scanner), AWACS, Eskortowiec (Escort) i stacja radarowa (Radar Station). Zawsze dbaj o zbudowanie odpowiedniej ilości tych ostatnich, by twoje aktywne środki obrony nie zostawały ślepe. Zasięg wykrywania powinien co najmniej dorównywać zasięgowi rażenia artylerii i wyrzutni rakietowych.

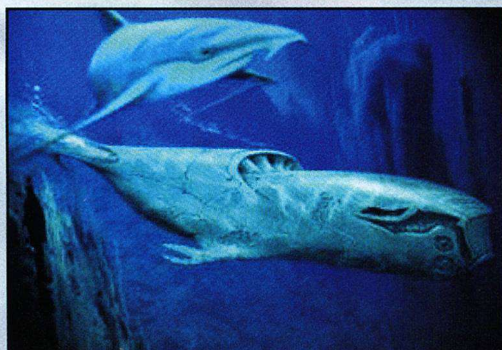
Zawsze chroń swoje jednostki przed atakami z powietrza. Znaczy to, że najlepiej spisują się kombinowane grupy, w których masz czołgi, samobieżne działka przeciwlotnicze, osłaniane dodatkowo od góry przez AWACS i myśliwce, wzmocnione samolotami bezpośredniego wsparcia pola walki.

Chroń kopalnie. Po stracie wszystkich nieuchronnie przegrywasz.

Dopiero teraz możesz pomyśleć o ataku i innych ulubionych rozrywkach Kubusia Puchatka i jego przyjaciół. Musisz pamiętać o dwóch rzeczach: o linii wzroku (Line of Sight) oraz ukształtowaniu terenu (Terrain Effects). Linia wzroku określa możliwość zobaczenia (a co za tym idzie i zaatakowania) nieprzyjacielskiej jednostki - dopóki znajduje się ona w zasięgu wzroku i nie jest przesłaniana przez jakiś przedmiot terenowy (na przykład górę). Aby zatem kogoś zaatakować, musi on się znajdować na linii wzroku. Twoje jednostki mogą atakować nieprzyjaciela, dopóki mają go na linii wzroku i w zasięgu. Teren nie tylko wpływa na linię wzroku, ale i na ruch. Kolory (Grid) mogą ci powiedzieć coś o tym, z jakim terenem masz do czynienia. Czerwony to góry - nie do przejścia. Pomarańczowy to teren górzysty i może go pokonać jedynie piechota, a i ona robi to kosztem podwójnego wysiłku (dwa razy wolniej). Żółty teren jest do przebycia, ale jednostki zmechanizowane i pancerne przebywają go kosztem dwukrotnie większych wysiłków. Zielony to teren normalny, jasnobłękitny to wody przybrzeżne, a granatowy to głębia. Budować możesz jedynie na zieleni.

Za każdym razem, gdy zetkniesz się z terenem pomarańczowym, z którego nieprzyjaciel może cię atakować, przenieś tam trochę jednostek piechoty, by się zabezpieczyć lub chyłkiem i tyłkiem przekraść się ku bazie nieprzyjaciela.

W zasadzie masz do dyspozycji dwa rodzaje uderzeń: precyzyjne ciosy, jak uderzenia chirurga, i natarcie ogólne. Te pierwsze stosujesz, gdy zamierzasz zniszczyć kluczowe jednostki nieprzyjacielskie, a potem szybko się wycofać, by zminimalizować straty własne - na przykład uderzasz na nieprzyjemnie usytuowaną wieżę przeciwlotniczą, która dziesiątkuje twoje samoloty bezpośredniego wsparcia pola walki. Przedtem dobrze jest zlokalizować taki wrzód na tyłku twoimi najlepszymi środkami wykrywania. Uderzaj dopiero, gdy masz go jak na dłoni. I szybko w nogi. Dbaj o naprawę uszkodzonych jednostek - taniej jest naprawiać niż budować od początku!





Kiedy uderzasz na całego, nie rób tego całkowicie na oślep - skup się na celach, które najbardziej cię uwierają. Czołgi czy wieżyczki rakietowe są dużo groźniejsze niż zwiadowcy czy piechota. Koncentruj na nich ogień i wykańczaj po kolei. Zważywszy jedno z drugim, łatwiej jest skupić osiem jednostek na jednej nieprzyjacielskiej niż przywoicie rozdzielić cele dla wszystkich ośmiu.

KONIEC GRY!

Zawsze pamiętaj o warunkach twego zwycięstwa. Jeśli musisz zniszczyć kopalnie wroga, upewnij się, że jego konstruktorzy nie będą mogli odtworzyć żadnej z nich. Najlepiej wytnij mu konstruktorów. Kopalnie mają podwójne znaczenie - są odpowiedzialne za rozmiar armii i od nich zwykle, przynajmniej częściowo, zależy zwycięstwo. Zniszczenie kopalni zawsze jest niemałym sukcesem, nawet jeżeli odbywa się to sporym kosztem.

Inne warunki zwycięstwa wymagają różnorakich strategii. Naucz się szybko reagować na zmiany strategii nieprzyjaciela. W razie konieczności zwolnij tempo gry, nie daj się jednak schwytać w pułapkę zostawienia niektórych jednostek bez rozkazów.

Część 2: Podpowiedzi i wskazówki

1. Poznaj możliwości twoich jednostek. Nie masz jednostki uniwersalnej, która może i potrafi wszystko. Do pokonanie przeciwnika będziesz musiał łączyć skutecznie różnorakie jednostki.

2. Bacz na poziom energii. Krytyczną informacją jest pasek energii. Dbaj o kopalnie do zaopatrzenia armii i zawsze buduj nowe, by mieć zapasy.

3. Prowadź obserwację. Bacz, by mieć w pobliży jednostek bojowych jakiś środek o dużym zasięgu wykrywania. Niewidoczny nieprzyjaciel jest nieprzyjacielem niezwyciężonym.

4. Doskonal, doskonal, doskonal... Badanie nowych technologii i doskonalenie jednostek pozwoli ci mieć lepsze jednostki za te same koszty utrzymania.

5. W niektórych przypadkach dobrze jest zdać się na transport lotniczy. W razie potrzeby jest szybki i skuteczny - pod warunkiem, że przećwiczyłeś załadunek i rozładunek.

6. Morskie jednostki bywają groźne i skuteczne. Jeżeli grałeś przedtem w MAX-a, odkryjesz, że obecnie jednostki morskie są dużo potężniejsze. Wypróbuj.

7. Piechota może widzieć niewidzialne. Piechota i pomiot potrafią dostrzec jednostki niewidzialne dla innych - infiltratorów i Pomiot-Psi. Jedynie oni mogą je dostrzec, chyba że niewidzialni zaczną atak.

8. Jednostki przeciwlotnicze to skarb! Buduj je i nie szczędź kosztów. Wieżyczki, Myśliwce, Eskortowce, samobieżne działka p-lot. Wszystko! Pojedynczy samolot bezpośredniego wsparcia pola walki, któremu nie masz czego przeciwstawić, może ci wyrżnąć pół bazy, zanim zdołasz zbudować coś, co go zniechęci.

9. Kradnij to, czego nie wykonasz sam. Jeśli grasz ludźmi, możesz ukraść Sheevatom konstruktora i wznosić ich budowle oraz tworzyć jednostki. Nie jest to nadzwyczajna strategia, ale dostarcza sporej uciechy.

10. Korzystaj ze wszelkich dostępnych informacji. Używaj szpiegowskich kamer (Spycam). Klikaj prawym przyciskiem myszy na nieprzyjacielskich jednostkach, by zobaczyć ich status - zwłaszcza zasięg wykrywania i donośność ognia. Natychmiast reaguj na meldunki o dostrzeżonych jednostkach nieprzyjaciela. Badaj nieustannie interfejs, by odkryć wszelkie zmiany.



Część 3: Cheaty

Podczas gry wstukaj co następuje (łącznie z nawiasami), aby w dowolnej chwili aktywować cheat.

[MAXSPY]
Migacz. Włącz go, by zobaczyć na mapie wszystkie jednostki - nawet te znajdujące się poza twoim zasięgiem wykrywania - tych jednak nadal nie będziesz mógł ostrzeliwać, dopóki nie wykryjesz ich normalnie.

[MAXSURVEY]
Także migacz. Zobaczysz wszystkie dostępne na danej mapie źródła surowców i złota.

[MAXSTORAGE]
Napełni wszystkie twoje jednostki i budowle surowcami.

[MAXSUPER]
Wybierz jednostkę i użyj tego cheatu. Jednostka zostanie udoskonalona do najwyższego z możliwych poziomu.

I to byłoby na tyle. Tipsy spolszczył!

El General Magnifico

Unreal

PC

Epic Megagames/GT Interactive

To co za moment przeczytacie nie jest wprawdzie dokładnym rozwiązaniem WSZYSTKICH problemów, na jakie natknąć się można podczas gry w Unreal, mimo to jednak może podsunąć jedną czy dwie dość istotne wskazówki - szczególnie w miejscach, gdzie brak świadomości co do wagi jakiegoś uczynku może dość istotnie zachwiać równowagą gry. Pamiętajcie również o tym, że jeżeli kiedykolwiek zamarzy się wam zmienić poziom (planszę) - przykładowo: przeskoczyć w kolejny - wystarczy wcisnąć klawisz „Tab" i wpisać „Open NazwaPoziomu.unr". Jednak trzeba wam wiedzieć, że dokonanie tej śliskiej sztuczki wiąże się z utratą części ekwipunku. Czujcie się tedy uprzedzeni.

Rozpoczynasz wewnątrz strzaskanego wraku czegoś, co jeszcze niedawno było statkiem więziennym Vortex Rikers (Vortex2.unr). Kiedy dotrzesz do Zbrojowni (długie narożne pomieszczenie o śliskiej, błyszczącej, odbijającej niemal jak lustro posadzce), uderz głową niebieski przycisk (podczas skoku), by zdezaktywować pole siłowe wokół zbroi. Kanion NyLeve (NyLeve.unr) to twoja pierwsza okazja, by spojrzeć na tę niegościnną (lub: zanadto gościnną - zależy od punktu widzenia) planetę i... zachwycić się jej cudownością. Nie omiń jednak AutoMag'a leżącego przed chatką znajdującą się na wprost "awaryjnego wyjścia" z wraku statku. W kopalni Rrajigar (Dig.unr), jeżeli uda ci się ochronić pierwszego napotkanego Nali (czwororęki), w podzięce poprowadzi cię on wprost do miejsca, gdzie odnajdziesz Stingera. Pamiętać musisz również, że mosty i platformy nie zawsze są tak solidne, jakimi się zdają na pierwszy rzut oka. Aby uniknąć przymusowej kąpieli, podejdź do bocznej bariery mostu i przebiegnij po niej.

Na samym początku głębi Rrajigar (Dug.unr) spójrz pod pierwszą z wind. Znajdziesz ASMD na dwa poziomy przed jego oficjalnym debiutem w Chizra-Nali. Możesz również wejść w ukryte, „święte" przejście (Passage.unr) - poprzez podwodny tunel. Na jego końcu, po pokrzepieniu się owocem Nali, uzyskasz możliwość „wykąpania się w poświęconych wodach", w których kryje się Superhealth. Aby jednak tam dotrzeć, będziesz zmuszony wypatrzyć odstającą od kolumny płaskorzeźbę twarzy. Podskok i wciśnięcie jej podczas skoku otworzy przejście.

W świątyni Boga Wód Chizra-Nali (Chizra.unr) znajdziesz kilka niemal symetrycznie rozmieszczonych pomieszczeń i wiele metrów rozgałęziających się chodniczków. Staraj się bardzo dokładnie badać swe otoczenie; zwracaj szczególną uwagę na zablokowane wrota i często wracaj do nich, gdyż otwierają się nie tylko po wciśnięciu jakiegoś odległego przełącznika, ale również po zwyczajnym odwiedzeniu którejś z sąsiednich lokacji. Wreszcie, pod koniec



poziomu powinieneś osiągnąć Eightballa, znanego również jako „Laska Sześciu Ogni".



Niedługo po tym, w Salach Ceremonialnych (Ceremony.unr) będziesz zmuszony do długotrwałego nurkowania w wodach pełnych Slithów - a to w celu poprzełączania ukrytych w głębinach dźwigni, dlatego też raczej wymagane jest zaopatrzenie się w zestaw do nurkowania (Scuba Gear). Zatem, kiedy tylko rozpoczniesz poziom, przejdź przez drzwi znajdujące się po lewej stronie i obróć się w lewo - pod rampą, na której stoisz w wodzie znajduje się niewielki pokoik, w którym jest wszystko, czego akurat dziwnym trafem potrzebujesz. Później, już podczas podwodnych przechadzek, używaj swego Eightballa, by z odległości niszczyć zalokowanymi pociskami czające się w korytarzach Slithy. Jeżeli zaś nie uda ci się sprawić ,by Nali przy końcu poziomu mógł odcumować tratwę... no cóż - wskakuj do wody i płyń samodzielnie.





Mroczna Arena (Dark.unr) będzie miejscem, w którym zostanie ci przedstawiony (i vice versa) jegomość zwany Tytanem. Aby uciec przez marmurowe drzwi frontowe Areny, wciśnij drugą kamienną twarz po prawej stronie. Niestety nie możesz pomóc uwięzionym Nali, więc nie trać drogocennego czasu, starając się być dobrym Samarytaninem. Wieś Harobed (Harobed.unr) leży nieopodal Areny. Powinieneś odnaleźć w niej Flak Cannon ukryty na dzwonnicy świątyni. Nie zapomnij również dokładnie rozejrzeć się po cmentarzu znajdującym się za budynkiem świątyni: jeden z nagrobków skrywa tajemnicę - korytarz prowadzący do podwodnej kryjówki.

Noork's Elbow (Noork.unr) jest otwartą przestrzenią, jaką musisz pokonać, aby dostać się do Świątyni Vandory (Ruins.unr). W świątyni napotkasz Skaarja uzbrojonego w Razor Jacka, które weźmiesz jako trofeum. Następnie zanurkujesz w fontannie na dole kwadratowego korytarza, aby osiągnąć kolejny powerup Pistoletu Dyspersyjnego (twojej podstawowej broni). Niedaleko końca etapu znajdziesz kolejną fontannę umieszczoną pod głową smoka z jarzącymi się czerwono ślepiami. Zapoznaj się z informacją, z której wynika, iż Vendora ucałowała fontannę „ogniem... na jej ustach". Rzuć flarę, a ujrzysz, jak otwierają się ukryte drzwi ujawniając „świetlika" niewidzialności. Użyj go na następnym poziomie - The Trench (Trench.unr), by ominąć Tytana, Gasbagi i Skaarja.

Przedzierając się przez niższy poziom ISV Kran (ISVKran4.unr), będziesz zmuszony do stawienia czoła atakującym bez przerw, z różnych miejsc, Skaarjom. Podobna sytuacja



będzie miała miejsce w środkowej części Kran (ISVKran32.unr). Jednak kiedy osiągniesz najwyższy pokład statku (ISVKran1.unr), rozwiązaniem lepszym od walki będzie... ucieczka przed atakującymi cię już na początku poziomu Skaarjami, gdyż regenerując się, będą cię zalewać falami furii, dopóki nie zabijesz około 20 z nich. Wyłącz trzy Sale Przemian (Transformer Room), a będziesz, poprzez ponowne włączenie Bariery Elektrycznej po jej przekroczeniu, w stanie usunąć Skaarja znajdującego się w Laboratorium Naukowym (Science Research Lab). Kiedy jednak zostaniesz zamknięty w Laboratorium wraz z Amoebami, szybko wciśnij obydwa przyciski, by otworzyć drzwi pomieszczeń.

We wsi Iglica (SpireVillage.unr) możesz kryć się wewnątrz domów i stamtąd prowadzić ostrzał Tytanów. Podskocz, by obrócić klucz w bramie, poprzez którą prowadzi droga do Iglicy Słońca (TheSunspire.unr). Sunspire jest poziomem zaprojektowanym na przemieszczanie się głównie w pionie, zwykle (czyli: zawsze gdy masz taką szansę) za pomocą poruszających się wind. W mroku pod występem znajduje się przycisk odkrywający MiniGuna umieszczonego na podium. Oszczędnie korzystaj ze „światłogennych" zapasów i przepatruj podłogi w poszukiwaniu Pupae. Na szczycie w Sali Kryształów znajdziesz dźwignię przywołującą „powietrzny rydwan" - śpiesz się biegnąc na dach, abyś zdążył dostać się na niego.



Wrota do Na Pali (SkyCaves.unr) mają niezwykle linearną budowę. Powinieneś wziąć Assault Rifle z jaskini ukrytej za ścianą wody wodospadu. Na zewnątrz jaskiń bądź ostrożny: uważaj, by uzbrojony w Eightballa Skaarj nie zrzucił ciebie z chodniczków. W porcie Na Pali (SkyTown.unr) będziesz zmuszony odnaleźć Kralla. Są oni doskonałym przeciwnikiem dla ciężkiej salwy sześciu rakiet Eightballa. Jeżeli czujesz zaś, że nie fair jest pozostawienie bezbronnego Nali na platformie, strzał z AutoMaga w nogę zmusi go do przebiegnięcia niebezpiecznego odcinka. Kiedy odblokujesz podwodny tunel w jeziorze, uzyskasz dostęp do Placówki (SkyBase.unr). Przejdź przez hangar, w którym zadokowany jest myśliwiec Skaarja i odszukaj pomieszczenie, w którym znajduje się generator. Nie omiń również panelu kontrolnego na jednej ze ścian generatora, gdyż to właśnie kombinacja użycia ich obydwu pozwoli ci opuścić to miejsce i udać się do świątyni Nali. Zanim jednak wkroczysz w portal teleportu w piwinicach świątyni upewnij się, że jesteś zupełnie (lub maksymalnie jak możesz) zdrowy - pierwszą rzeczą bowiem, jaką przywita cię Przełęcz Velory (VeloraEnd.unr) będzie dwóch rozwścieczonych Skaarjów.

Bluff Eversmoke (Bluff.unr) jest jednym z najlepszych poziomów Unreala. Oferuje zbłąkanemu bohaterowi sporo oglądania, trochę chodzenia i wielokrotnego powracania w to samo miejsce... Punktem orientacyjnym powinny być bariery energetyczne blokujące większość obszaru. Aby móc przedostać się przez barierę blokującą przejście do centralnego panelu sterowania, który mógłby wyłączyć je wszystkie, spójrz na znajdujący się nad twoją głową promień wspomagający. Możesz wykorzystać go, by wspiąć się i zeskoczyć po drugiej stronie blokady. Przełęcz gór Dasa (DasaPass.unr) rozpoczyna się widowiskową bitwą przeciw kilku sztukom Skaarj Gunnerów w magazynie ze zrabowanymi przezeń dobrami. Płytki staw, w którym znajdziesz się po przepłynięciu tunelu pod zwodzonym mostem kryje w głębi otwór - spoglądając w dół powinieneś go odnaleźć.

Piwnice Przełęczy Dasa (DasaCellars.unr) zamkną cię na arenie wraz ze Stone Giantem i dosłownie niekończącym się wsparciem Kralli. Jednak jeśli pozostawisz ich sobie samym, zaczną walczyć między sobą. Przełącznik w kolumnie w centrum areny otwiera przejście do świetnego punktu, z którego w pełni możesz wykorzystać przewagę siły Assault Rifle i urządzić sobie polowanie tak na Gianta, jak i na Krallę. Wstrząsy, będące efektem działań Tytana, mogą strącić cię w znajdujący się poniżej zbiornik wody, w którym - zapewne nie bez zdziwienia - odkryjesz wcale niemałe zasoby amunicji. Kolejna pułapka tego poziomu opiera się na niekończącej się fali atakujących Kralli - będziesz zmuszony odnaleźć dźwignię otwierającą drzwi i uciec. Ostatnia zasadzka na tym poziomie również opiera się na większej niż zazwyczaj ilości (tuzin) rozwścieczonych Kralli. Tym razem jednak będziesz musiał rozstrzygnąć tę walkę... Oczywiście - najlepiej na swoją korzyść.



Przestrzel liny cumujące, aby móc porozkoszować się przejażdżką łodzią i, niejako przy okazji, ominąć Devilfishe w Kanionie Węża (NaliBoat.unr). Zamek Nali (NaliC.unr) jest, podobnie jak Bluff Eversmoking, rozległym i złożonym poziomem, idealnym do przebadania. Zwróć uwagę na możliwość wystąpienia w tym miejscu starej sztuczki z obracającym się wokół własnej osi regałem na książki. Po przejściu zamku znajdziesz się w Leżu Demonlorda (NaliLord.unr), gdzie kryje się potężny Warlord, sub-boss, który wydaje się znacznie trudniejszy do pokonania niż ostateczny przeciwnik w Unrealu - Królowa-Matka! Następnie zyskasz niepowtarzalną okazję rzucenia okiem z Krateru Demona (Dcrater.unr) na Statek-Matkę. Aktywując linię teleportu, nie sugeruj się jednak tym, że być może to już koniec - po drugiej stronie czeka na ciebie zasadzka przygotowana przez Skaarjów.





Zakończenie twojej wędrówki rozpoczyna się w Piwnicach Statku-Matki (ExtremeBeg.unr). Możesz spróbować przedrzeć się poprzez purpurowe promienie, aby sięgnąć po Superhealth, jednak to może wymagać metody gry określanej znaczącym mianem „save&load". Następnie przejdziesz do Laboratorium Statku-Matki (ExtremeLab.unr), w którym niektóre z powierzchni wyglądających jak pola siłowe są w swej istocie teleporterami.

Pierwszy dział Rdzenia Statku-Matki (ExtremeCore.unr) będzie regenerować Skaarjów dopóki nie zabijesz ich więcej niż tuzin, kiedy to zamknięte dotąd drzwi z kolorowymi znakami się otworzą. Dostaniesz się do Skaarj Generator (ExtremeGen.unr). W kolejnej z plansz (ExtremeDGen.unr) zajmij się siedmioma Skaarjami i... nie kim innym jak Warlordem! The Darkening (ExtremeDArk.unr) zdaje się ci wyjątkowo bliski i tak też jest w istocie - zapamiętane obrazy z Rdzenia powinny dopomóc ci w poruszaniu się. Unikaj walki, by oszczędzić zdrowie i amunicję na zbliżającą się wielkimi krokami Królową w •ródle (QueenEnd.unr). Walcząc z nią, wskocz na centralną platformę, by móc uniknąć kontaktu z rojącymi się poniżej Pupae. Jednocześnie w momencie jej słabości wal w nią ze swej najlepszej broni natychmiastowej (instantaneous weapon), a najlepiej - użyj Amplifiera, by wzmocnić pocisk z wzmocnionego w czasie wędrówki Dispersion Pistola. Uważaj teraz: aby na dobre uczynić ją martwą, wystarczy jeden jedyny strzał z czwartopoziomowego Pistoletu Dyspersyjnego, wzmocnionego Amplifierem!...

Dżoseph

Tipsy

Saturn N64 PC PSX

TAKE NO PRISONERS

Naciśnij Shift i tylda (~) by wywołać konsolę i wpisz:

juggernaut - God mode
goldblum - latamy!
wraith - przechodzenie przez ściany
positions - pokaż aktualne koordynaty postaci(x,y,z)
a_moveme x,y,z - przesuń postać do pozycji okreslonej kordynatami
dir maps - dostępne mapy (levele)
map x - skocz na mapę X (X=nazwa levelu)
ode to jack - zabija wszystkie potwory w danym levelu
spawn x - Daj bohaterowi x,
gdzie x - jedna z nazw poniżej:
w_saber, w_assault_rifle, w_crossbow, w_laser_rifle, w_gauss_gun, w_grenade_launcher, w_rocket_launcher, w_flame_thrower, w_chain_gun, w_plasma_generator, w_ptp_cannon, i_medical_kit, i_flak_jacket, i_body_armor, i_reflectarmor, i_heatshield, i_energyarmor, i_energyshield, i_molotov, i_gas_gren, i_claymore, i_float_disk, i_rocket_net, i_gas_mask, i_laser_sight, i_disk, i_enhancers, i_shuriken, i_implosion, i_fragger, i_radshield, i_ir_goggles, i_stealth, i_grav_belt, i_force_barrier, i_override, i_flare, i_demopack, i_energyshield, i_dome_device, i_dome_crystal.

gdzie w - weapon (broń)
i - items (znajdźki)
Spróbuj też z:
BIGCHEATER - god mode
FLY - latamy
NOCLIP - przejścia przez ściany

By wyjść z cheat mode ponownie naciśnij Shift i ~.

****

TARGHAN

•Na początku gry, zamiast ENTER wciśnij:
L - przeskok do drugiego etapu.
•Naciskaj po kolei klawisze od F1 do F9 - jesteś nieśmiertelny.

****

TEAM 47 GOMAN

Podczas gry wciśnij ~ i wpisz (powoli!) kod.
Po zakończeniu puść wciśnięty klawisz.
~POWER wyłącza AI wroga
~OWQUITIT stwory nie namierzają robota
~YOUPYRO możesz grać jako potwór
~YOUTWIT niweluje działanie poprzedniego cheata
~POWERUP potwory mają full energii
~POWERTIE ...roboty też
~TYPEWRITER pokazuje ilość klatek na sekundę.

•Trick z Windows'95
Aby stosować ten sposób musisz uruchomić grę z paska zadań (Start i tam "uruchom" (run). Za pomocą opcji browse (przeglądaj) odnajdujemy plik startowy (goman. exe). Teraz dopisujemy tam wybrane parametry (6 cyfr), gdzie:
- pierwsza to numer levelu (0-6),
- druga to "video mode", od 1 (320x240 x8 bit po 7 512x384x16 bit),
- trzecia to rozmiar okna gry (1 - small, 4 - full screen),
- czwarta odpowiada za poziom "detalizmu" (1 -lowest, 5-highest),
- piąta - hmmm, nie robi nic, można wpisać dowolną wartość,
- szósta odpowiada za rozmaite efekty (przezroczystość itp) i zawiera się w przedziale 1-5.

Przykładowo: wpisana po Goman.exe wartość 411101 odpali nam grę na czwartym poziomie, w najniższej rozdzielczości w najmniejszym oknie z bardzo niewielkim zróżnicowaniem terenu i praktycznie bez efektów - akurat dla posiadaczy 386 ;-).

****

TENNIS ELBOW

Wpisz podczas gry:
Mtkil - wygrany mecz
Mtwin - wygrany set
Mtbal - piłki są duże

****

TERRACIDE

Wpisz poniższe cheaty w "password box":
barnsley = nieśmiertelność
nozzle = dostęp do wszystkich epizodów
popov = włączasz "anywhere mode"
welk = wszystkie bronie
phaal = nieskończona amunicja
batfinc = 100% osłony

****

TEST DRIVE 4

Aby wejść w cheat mode musisz najpierw wywołać ekran save game. Wybierz slot 10, wpisz cheat, naciśnij Enter. Uwaga, w trybie gry sieciowej (LAN) niektóre cheaty mogą spowodować zawieszanie się gry.

NOAICARS = brak komputerowych przeciwników w trybie gry LAN.
STICKIER = brak kolizji 3D (?).
AARDVARK = wyłączenie kolizji.
ITSLATE = wyłącza dodatkowe efekty graficzne gdy masz 3Dfx.
CREDITZ = creditsy... i ładny ry sunek na dodatek.
SRACLLA = dostęp do wszystkich wozów.
LEVELLLA = dostęp do wszystkich tras.
SPAZZY = wyścigi w kwasie (?!!).
BANDW = wszystko jest czarno-białe.
MIKTROUT = wielkie samochody.
MPALMER = mini samochody.
GONZON = Fast Forward Mode
GONZOFF = anuluje poprzedni cheat
BIRDVIEW = ujęcie ekranu z lotu ptaka.
NITROXXX = nitro boost po naciśnięciu klaksonu
BOBCRED = dodatkowe "creditsy".
COLOUR = "odkręca" tryb "black & white"

W trybie multiplayer spróbujcie zastosować:
ASTIDERC
TSTIDERC
DSTIDERC
MASTER

****

TEST DRIVE OFFROAD

Zamiast swego imienia wpisz jeden z cheatów:
cheat1
cheat2
cheat3
cheat4
cheat5
ciggies

Efekty: 4 dodatkowe samochody (m.in. monstertruck), wyłączenie kolizji (clipping mode), itp.

****

THEME HOSPITAL

•Skok do następnego poziomu: uruchom grę z parametrem -Lx (x jest poziomem, do którego chcesz skoczyć).

•Użyj faksu - wpisz na jego ekranie poniższy cheat i naciśnij zielony guzik.
24328 - włącza cheat-mode. Teraz w czasie gry:
Shift C - +$10,000
CTRL C - cała technologia
F11 - przegrywasz grę
F12 - wygrywasz grę

•Aby zmienić etap odpal grę z DOS, jako Hospital -Lx, gdzie zamiast x wstaw numer etapu.

****

TIGER SHARK

Po uruchomieniu gry w pierwszym menu naciśnij N i naciśnij spację. Teraz wpisz:

HAPPY = brak uszkodzeń
BLAST = nieskończona amunicja
EMPTY = wrogowie nie strzelają do tyłu
AMMO = dodatkowa broń

****

TIME COMMANDO

Wpisz podczas gry:
COMMANDO - wpisane na początkowym menu kodowym przenosi cię do sekretnego poziomu
HUIBON - dostajesz max broni
VONLUX - energia

•Te kody działają tylko w czasie poziomu trudności "normal"

YBULVABN	Beyond Time
AVMJFGGU	Conquistadors
MZFSPQDD	European Middle Age
ALPYPJFO	Future
KAYAGEAF	Japanese Middle Age
YLHHGXBO	Modern Wars
QJSLVABL	Roman Empire
EVBSVTCV	Wild West

****

TIMESLAUGHTER

W czasie gry wpisz TS MIDGETPO-

WER, teraz naciśnij CTRL i jakikolwiek klawisz (byle z literą, więc odpadają Shifty itp.). Pojawi się sporo niespodzianek...

****

TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CMGARAGE	- dodatkowe pojazdy: Tank (zamiast sygnału dźwiękowego - strzelasz!) i Flexmobile.
XBOOSTME	- ogólny dopalacz
CMCOPTER	- widok z helikoptera, dostępny tylko na Silverstone i w trybie one player.
CMSTARS	- ???
CMNOHITS	- ???
CMMICRO	- TOCA Micro Machines
CMCHUN	- go-kart view
CMDISCO	- dyskotekowy dym (?!)
CMFOLLOW	- nowe ujęcie kamery (tylko w trybie one player).
CMTOON	- dziwny horyzont
CMLOGRAV	- niska grawitacja
CMTOON	- dziwny horyzont
CMCATDOG	- koty i psy... spadają z nieba!
CMMAYHEM	- urozmaica kolizje
CMHANDY	- więcej ujęć kamery
JHAMMO	- wszystkie tory
CMLOCK	- anuluje poprzedni cheat

****

TOMB RAIDER

•Nie możesz przejść jakiegoś levelu a chesz zobaczyć ostatni level? Zrób tak: zamień plik LEVEL8C.PHD na LEVEL1.PHD; uruchom grę i wybierz NEW GAME.

•wszystkie bronie:
(trzymając SHIFT)krok do przodu, krok do tyłu, obracamy się w prawo wokół
swojej osi 3 razy(puść i SHIFT). Trzymając ALT skocz do tyłu.

•skok do następnego levelu:
J/w ale na końcu skocz do przodu (z altem!).

****

TOMB RAIDER II

•Następny poziom
Zapal flarę, idź jeden krok wstecz, idź krok naprzód ("walk key" + strzałka!), obróć się trzy razy o 360 stopni i skocz do przodu.

•Full broni
Identycznie jak poprzednio, z tym że pod sam koniec skocz do tyłu, a nie do przodu.

****

TORIN'S PASSAGE

Naciśnij CTRL i P podczas gry by zaktywizować "psychadelic mode". Powtórne naciśnięcie tej kombinacji klawiszy wyłącza tego cheata.

****

TOTAL ANNIHILATION

1. Naciśnij Enter by otworzyć message box.

2. Naciśnij + i wpisz jeden z poniższych kodów (np. +radar)

3. Ponownie naciśnij Enter. Aby wyłączyć działanie danego cheatu powtórz powyższe czynności (wpisując ponownie ów kod).

ATM	- zwiększa ilość metalu i energii
Radar	- wiadomo
DoubleShot	- dana broń zadaje 2x większe straty
NowISee	- widzisz całą mapę (i nie tylko...)
CDSTART	- odtwarza muzykę z CD
CONTROL#	- manipulacje na AI wroga
HALFSHOT	- broń zadaje tylko 50% normalnych strat
ILOSE	- przegrywasz
IWIN	- wygrywasz
NOENERGY	- energia spada do zera
NOMETAL	- to samo ale z metalem
NOSHAKE	- stopuje eksplozje
SING	- śpiewające oddziały (???)
SWITCHALT	- możesz używać klawisza Alt do przełączania się pomiędzy zdefiniowanymi grupami(alt+#, gdzie # - numer grupy).
VIEW#	- widzisz ile metalu i energii ma gracz nr #

•Zanim zaczniesz kampanię... Kliknij na "single player", a gdy wejdziesz w menu, napisz: DRDEATH. Dzięki temu wywołasz specjalne menu (z kością). Gdy klikniesz na kość, będziesz miał m.in. dostęp do wszystkich misji w kampanii.

•Wybierz jednostkę z rodzaju Constructions lub Advanced Constructions i naciśnij Enter. Teraz wybierz dowódcę i znów naciśnin Enter. Teraz możesz budować rozmaite ciekawe jednostki, w rodzaju Big Berthy, Warlordów i (najprawdopodoniej) zaawansowane technologicznie statki.

•A oto inne cheaty:
notoktobuild, oktobuild, SHOT BECARRIED, QueryTertiary, Query Secondary, QueryPrimary, AimFromTertiary, AimFromSecondary, AimFromPrimary, SweetSpot, QueryNanoPiece, numtables, TABLEINFO, TreeDeath, SelBoxes, Search, SeaLevel, Reload, Profile, Move, MemDump, BurnOne, BurnAll, BigBrother, Assign, Assert, Drop, NoEnergy, NoMetal, HalfShot, Dr ILose, IWin, Kill, View, Control, FilmSpeed, Film Sing, NetStats, Clock, ScreenChat, MusicMode - ich działanie sprawdźcie już sami.

****

TOXIC BUNNY

Włącz pauzę i wpisz:

BREED	-nowy króliczek
AEIOU	-money, money, money...
BOING	-następny level

****

TRIPLE PLAY '98

W czasie wyboru zespołu naciśnij:
1,2,1,2, CTRL - dostęp do ukrytej drużyny (EA'a Dream Team)
1, 2, 1, 2, Ctrl, 2, 1, 3 - nowe stadiony
1, 2, 1, 2, Shift, Ctrl - EA Dream Team w nieco dziwnych ciuchach...

•Aby uzyskać monster home run, naciśnij 1,2,3,4 (trzymaj wciśnięte!) i teraz: góra, spacja, lewo, prawo, Shift, Alt, CTRL. Teraz podczas rzutu użyj Shift i góry (dół itp. dotyczy klawiszy kursora!)

****

TUROK: DINOSAUR HUNTER

JFFSPNGDNBRG	- amunicja
LRNMSNHR	- creditsy
MGRLSGTM	- wszelka broń
MBRNKLSN	- tryb ducha (?)
HFLLTHSH	- wrogowie są zabawniejsi
PRMSHN	- duże głowy
LLSNMRTN	- nietykalność
BGGNTSS	- disco mode
PTLFGNDS	- LEVEL 1 WARP
QTMBGS	- LEVEL 2 WARP
GTMNDSBF	- LEVEL 3 WARP
NCPGHM	- LEVEL 4 WARP
RSTPDFRPL	- LEVEL 5 WARP
BGRSD	- LEVEL 6 WARP
NBCD	- LEVEL 7 WARP
LFRRSPR	- LEVEL 8 WARP
TRNTNNQ	- mapy
KNTSFSKS	- latamy
CRLSFNDNGS	- dziwne kolorki
DGHTTSRS	- wszystkie klucze
TKMDKK	- pokazuje wroga
GSRCGKFS	- quack mode

•Bossowie:

CTNTSCND	- MANTIS
THSFNDNT	- TREX
HSTSMN	- CAMPAIGNER
CRCDND	- LONGHUNTER

****

TWISTED METAL 2

Wpisz w menu wyboru samochodów:

GLORIOUS	- włączasz cheaty
ICECREAM	- Grasz jako Sweet Tooth
BIGBOY	- Grasz jako Minion

Wpisz podczas gry:

GLORIOUS	- włączasz cheaty
DIVINE	- God Mode
ALLUCANEAT	- dodatkowe życie
DOUBLEDOWN	- super broń
HOLYSMOKES	- nieskończona broń
SLAMFEST	- super slam
GIMMEMORE	- dodatkowa broń
2HOT	- napalm
CUSUCKA	- mega gun
FRAMERATE	- ilość klatek na sekundę

Podczas gry wykonaj (za pomocą klawiszy kursora, gdzie:
D - dół,
U - góra,
L - lewy,
P - prawy)

D,U,R,L,U,U,D,D	- sprzedajesz broń w zamian za zdrowie
L,R,U	- freeze burst
R,L,D	- mina
R,L,U	- napalm
U,U,R	- osłony
U,U,L	- wysoki skok
L,R,D	- wsteczny atak
R,D,L,U	- ???
U,D,U,U,Space	- minion atak

Wpisz to w menu wyboru levelu w rybie multiplayer:

DASBAK	- włączone cheaty sieciowe
SLEUTH	- sneak peeks
JMSWAMP	- etap Suicide Swamp
TMBURBS	- etap Cyburbia Level
TMROOF	- etap Rooftops Level

****